対応機種・*MSX*シリーズ、*X1/turbo*シリーズ他

VERNET

General Interchange Circle

The Organ Magazine for Membership

VERNET 1994 VOL.9

G.I.C.

VERNET#9a

今回は2冊組になりました。合計72ページです。

9Aにはおもに技術系の記事と投稿一般部、9Bには小説やフリートークを収録しています。

VERNET9a・目次

☆表紙ノ画　ALEPHオリジナル ・・・・・・・ 1
☆会報・連載部
〈会報・目次　他〉 ・・・・・・・・・・・ 2
Beltania技術局
INDEX ・・・・・・・・・・・・・・ 3
#11 ・・・・・・・・・・・・・・ 4~6
#12 ・・・・・・・・・・・・・・ 7
#13 ・・・・・・・・・・・・・・ 8~9
G・R・S ・・・・・・・・・ 10~11
S-OS CLUB ARCADIA 12~14
☆投稿一般
◁025石川KNJ▷ ・・・・・・・・・ 15
◁011-1NARCH▷ ・・ ~16,(17)
◁017-2P.Nリリア▷
◁005平岡慎介▷
◁028アッキー▷ ・・・・・・・・・ ~17
◁052-1白木雄介MT▷ ・・・・ 18~19
◁035TAKA▷ ・・・・・・・・・ ~20
◁044佐久間雄作▷ ・・・・・・・ ~22
◁004ローゼン▷ ・・・・・・・・ ~23
◁037TYLIB▷ ・・・・・・・・・ ~24
◁029無双華▷
◁023BUN▷ ・・・・・・・・・・
◁034MANSAKU▷ ・・・・・・・・ ~25
◁054-1奥村光雄▷
◁006まみむめも▷
◁036あるまかん▷ ・・・・・・・ ~26
◁サー2筑紫高宏▷ ・・・・・・・ ~28
◁030ぱんちょ▷ ・・・・・・ 29~30
◁001Aleph▷ ・・・・・・・・・ ~31
☆広報部
VERNET情報局 ・・・・・・ 32~34
〈広告〉しゅうてぃんぐすたぁ 35
VCMC(VERNET通販) 36

提案があったので情報局の位置を換えてみました。どうでしょう?私は前の方が好きなんですが・・・。アンケートといっしょにご意見およせください。

VERNET#9 アンケート調査

Q1.#9で気に入った記事を2つお答え下さい。
Q2.B.eのレベルについて、次の項目にお答え下さい
A:#11の・・・・・難易度(高5~1低)
充実度(5~1)
B:#12の・・・・・難易度(5~1)
充実度(5~1)
C:#13の・・・・・難易度(5~1)
充実度(5~1)
D:G・R・Sの・・難易度(5~1)
充実度(5~1)
Q3.今回のVERN.誌の総合評価は?
難易度(高10~1低)
充実度(10~1)
Q4.次々回のテーマは何が良いですか?
Q5.売買転交のコーナーに御用は?
Q6.その他、なんでもどうぞ。

VERNET#9a 1994-4-25 発行
[発行者]:VERNET東海本部
〒470-03
愛知県豊田市貝津町柚木133-1ユノキB2203号
坂田 充啓

次号は5月末に#10を発行予定。その次は発行形態が変わるかもしれません。ディスクが付くかな?でも、変わらないかも。う~む、見通しが立たん。もしかしたら:16ページ&郵便書簡の100円会報になるかもしれません。

〆切りは5/21とします。

20p.+DISKの予定。SHELLはなし。

◎連載投稿部で投稿される方へ・・・
2ページ以上になる場合は、必ずDISK(MS-DOS TEXTファイル)送って下さい。ディスク付会報になります。ディスクには必ずラベルを貼って、何か入っているか書いて下さい。

Beltania! 技・術・局

#11：FFT（高速フーリエ変換）による超高速多桁乗算・第2回　Writer 保田周作 氏

#12：Z80ウンチク　～そう簡単には役に立たない！講座～

#13：MSX・VDP講座#1　Writer 相田剛志 氏

各講座の対応機種：#11:BASIC(X1)etc. #12:Z80 #13:MSX

今回はなんと３本立てです！＃１１、保田さんのＦＦＴ＃２です。＃１２、Ａｌｅｐｈのつまらん記事です。＃１３、相田さんのＭＳＸのＶＤＰ講座です。相田さんも、原稿要請に快く応じて下さいました。ありがとうございます。

★Ｂ．ｅにやってほしい講座がありましたら、何かのついでに書いて送って下さい。

★Ｂｅｌｔａｎｉａ技術局では、あなたの投稿をお待ちしています。貴方の得意なことを会員の皆さんに講座という形で教えて下さい。みんなで技術を共有出来たら、幸せですね。

<開講中の講座>

◇アセンブリ言語講座ＮＬ＿Ｚ８０初級編（次回＃８）

○Ｇ．Ｒ．Ｓ．（ゲーム改造講座・次回＃４）

○ＯＰＬＬ講座（次回＃４）

○Ｓ・Ｃ・Ｃ講座（次回＃２）

○Ｚ８０割り込み法講座（次回＃３）

○シナリオ製作講座（次回＃２）

◇ＣＧ技法講座（次回＃２）

○出張所・ＢＡＳＩＣ秘境探検隊（次回＃３）

◇ＦＦＴ（高速フーリエ変換）による超高速多桁乗算

<開講予定の講座>

○アセンブリ言語講座ＮＬ＿Ｚ８０（中・上級編）

◎［新講座（名称未定）・貴方の投稿お待ちしています。］

（○印の講座は執筆者募集中です。◇印の講座は次回の執筆者が決定している講座です。◎印は、貴方のパワーに期待しています。）

<新規開講>

◇ＶＤＰ講座（次回＃２）

◁017-2
P.Nリリアさん
提供.

食らえっ！ガンマ砲！

Beltania 技術局・INDEX（1992.11～1994.4）

92

VERNET＃０

＃１／テキストスクロールエリアの再設定（ＢＡＳＩＣ秘境探検隊＃１）

1993

VERNET＃１

＃２／ＦＭ音源（ＯＰＬＬ）講座＃１

ＮＬＺ８０初級編＃１～ＲＯＭとＲＡＭ

Ｇ．Ｒ．Ｓ．＃１～ＤＡＮＴＥを軽く改造

VERNET＃２

＃３／ＦＭ音源（ＯＰＬＬ）講座＃２

ＮＬＺ８０初級編＃２～レジスタについて

Ｇ．Ｒ．Ｓ．＃２～ＤＡＮＴＥ改造・その後

VERNET＃３

＃４／ＦＭ音源（ＯＰＬＬ）講座＃３

ＮＬＺ８０初級編＃３～Ｚ８０ニーモニックのすべて

ＢＡＳＩＣ秘境探検隊＃２～グラフィックスの秘境を征く

VERNET＃４

＃５／Ｓ・Ｃ・Ｃ講座＃１

ＮＬＺ８０初級編＃４～Ｚ８０における乗算と除算の手法

VERNET＃４．５

＃６／Ｚ８０割り込み法講座＃１

ＮＬＺ８０初級編＃５～色々な乗除算のプログラム例・他

VERNET＃５

＃７／Ｚ８０割り込み法講座＃２

ＮＬＺ８０初級編＃６～データの検索・ＣＰＩＲは・・・

VERNET＃６

＃８／シナリオ製作講座＃１

1994

VERNET＃７

＃９／ＣＧ技法講座＃１

ＮＬＺ８０番外編～アドベンチャーゲームを作る・・・

VERNET＃８

＃１０／ＦＦＴ（高速フーリエ変換）による・・・＃１

ＮＬＺ８０初級編＃７～ＦｕｚｚｙＢＡＳＩＣの・・・

VERNET＃９

＃１１／ＦＦＴによる・・・＃２

＃１２／Ｚ８０ウンチク

＃１３／ＶＤＰ講座＃１

（以下続刊）

FFT（高速フーリエ変換）による超(?) 高速多桁乗算
（本編・高速たたみ込み演算による多桁乗算）

たたみ込みというものがあります。（畳み込み＝コンボリューション＝convolution ）

$$A(\tau) = \int_{-\infty}^{\infty} B(t)\cdot C(\tau - t)\cdot dt$$

積分の－∞は、０の場合もありますが、それはそれで、条件がありますし、ここではどーでもいいので、無視します。（—>【補足】）

さて、先の式は、離散な世界では、

$$A(k) = \sum_{M=0}^{N-1} B(m) * C(k-m)$$

A，B，C の添え字は、０～N－１ で考えますので、注意が必要です。それと、たたみ込み演算を表すのに、＊（アスタリスク）が使われるようで、なかなか混乱しそうなのですが、この式では、ただのかけ算の意味です。（—>【補足】）

で、前回の話を覚えている方ならば、もうここで、ニヤリ、とするはずなのですが、べつに覚えていらっしゃらなくとも、次へ読み進んでいただきたいです。

BASICでこの式をプログラムしてみますと、

【例・４－１・たたみ込み】

```
FOR k = 0 TO  N - 1
  A(k) = 0
  FOR m = 0 TO N - 1
    P = ( k - m ) MOD N
    A(k) = A(k) + B(m) * C(P)
  NEXT
NEXT
```

【例・４－２】

```
B:  1 2 3 0 0 0    <— ｹﾀ箱ﾃﾞ ﾊｱﾘﾏｾﾝ. 注意。
C:  4 5 6 0 0 0
```

というふうに、配列 B(0) ～ B(5), C(0) ～C(5) を準備しておくと、結果は、

A: 4 13 28 27 18 0

これにｹﾀ箱のルールで手を加えると、（つまり、繰上がりさせると）

A':5 6 0 8 8 0

となり、

おおっと、これは、１２３かける４５６の結果とおなじではぬわいですくぁ－！

しらじらしくとりみだすまでもなく、プログラムが（前回と）そっくりなので、これは、当然の結果でしょう。繰上がりの処理を、分離しただけなのです。

さて、たたみ込みには、 FFTを利用した、高速たたみ込み演算というものがあります。つまり、ここでは、この高速たたみ込みによって、高速多桁乗算をやってやろうというわけです。（—>【補足】）

補足のプログラムを実行すればわかりますが、ちゃんとかけ算の結果が求まります。が、このやりかたは、かなり多桁でないと、効果はでませんので、あしからず。（—>【補足】）

【ながーい補足】

たたみ込みには、循環やら、円形やら、いろいろあるそうなのですが、あまり気にすると、負けです。

かけ算は、記号がややこしいです。気にしすぎると負けです。おちついて、式の意味を考えましょう。

ここでは、「ｹﾀ箱」に相当するものを「ﾃﾞｰﾀ列」とよびます。結局は、配列ですが。また、「N点」という言葉は、N個のデータ列を想定して使われます。複素数は、 2つの変数で、表現します。複素データ列は、 2つの配列で表現します。

高速たたみ込み演算の手順

前提・2つのデータ列、A, B（それぞれ、長さ、L1, L2点、かつ、複素数）のたたみ込みを、 Aに求める。

１・ L = L1 + L2を考えて、 L以上の 2の乗数 Nを決める。

２・ A, Bを長さ Nに拡張する。つまり、長くのばして、のびた部分をゼロで埋める。

３・ A, Bそれぞれの N点 DFT（離散フーリエ変換）結果を求めて、 a, bとする。

４・データ列 a, bの複素積をとって、 aに代入する。（—>【注意】）

５・ aの N点IDFT（逆離散フーリエ変換）をもとめて、あらたに、 Aとする。ただし、 Aのうち長さ Lの部分だけが有効で残りは無視する。

具体的な操作については、次に示すプログラム群から読みとって下さい。 DFTやIDFTを求めるところは、 FFTを用います。従って、高速たたみ込みになります。

プログラム群

```
'
'HIGH SPEED CONVOLUTION(by FFT)  by YAS
'
DEFDBL A-Z
DEFINT I-N
N = 8   ' 手順1
'
DIM XR(N-1), XI(N-1)
```

```
DIM AR(N-1),AI(N-1),BR(N-1),BI(N-1)
'
' 手順2
AR(0)=1 : AR(1)=2 : AR(2)=3 : AR(3)=0
AR(4)=0 : AR(5)=0 : AR(6)=0 : AR(7)=0
'
AI(0)=0 : AI(1)=0 : AI(2)=0 : AI(3)=0
AI(4)=0 : AI(5)=0 : AI(6)=0 : AI(7)=0
'
BR(0)=4 : BR(1)=5 : BR(2)=6 : BR(3)=0
BR(4)=0 : BR(5)=0 : BR(6)=0 : BR(7)=0
'
BI(0)=0 : BI(1)=0 : BI(2)=0 : BI(3)=0
BI(4)=0 : BI(5)=0 : BI(6)=0 : BI(7)=0
'
GOSUB "CONV-MUL"
GOSUB "DISP X"
END
'
'
ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ "CONV-MUL"
'
' 手順3
GOSUB "LD A TO X"
FLAG = -1 : GOSUB "FFT"
GOSUB "LD X TO A"
'
GOSUB "LD B TO X"
FLAG = -1 : GOSUB "FFT"
GOSUB "LD X TO B"
'
' 手順4
GOSUB "COMPLEX-MUL"
'
' 手順5
GOSUB "LD A TO X"
FLAG = 1 : GOSUB "FFT"
RETURN
'
'
ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ "COMPLEX-MUL"
' 複素積   A*B ―> A
'
FOR IC = 0 TO N - 1
  TMP    = AR(IC) * BI(IC) + AI(IC) * BR(IC)
  AR(IC) = AR(IC) * BR(IC) - AI(IC) * BI(IC)
  AI(IC) = TMP
NEXT
RETURN
'
```

```
'
ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ  "FFT"
' IN  < XR(),XI()  (0 ｶﾗ N-1) : ﾃﾞｰﾀ列
'        FLAG : -1 ならDFT, 1ならIDFT
'
' OUT > XR(),XI()  (0 ｶﾗ N-1) : ﾃﾞｰﾀ列
'
'
AP = PAI(1)
THETA = AP * SGN(FLAG)
J = N / 2
FOR I = 1 TO N - 2
  IF I<J THEN
    SWAP XR(I),XR(J)
    SWAP XI(I),XI(J)
  ENDIF
  K = N / 2
  WHILE K<=J
    J = J - K
    K = K / 2
  WEND
  J = J + K
NEXT
I = 1
WHILE I<N
  J = I
  I = I * 2
  UR = 1 : UI = 0
  VR = COS(THETA/J)
  VI = SIN(THETA/J)
  FOR K = 0 TO J - 1
    FOR L = K TO N - 1 STEP I
      IE = L + J
      TR = XR(IE) * UR - XI(IE) * UI
      TI = XR(IE) * UI + XI(IE) * UR
      XR(IE) = XR(L) - TR
      XI(IE) = XI(L) - TI
      XR(L)  = XR(L) + TR
      XI(L)  = XI(L) + TI
    NEXT
    TR = UR
    UR = UR * VR - UI * VI
    UI = TR * VI + UI * VR
  NEXT
WEND
IF FLAG>0 THEN
  FOR I = 0 TO N - 1
    XR(I) = XR(I) / N
    XI(I) = XI(I) / N
  NEXT
```

```
 ENDIF
 RETURN
'
'
サブルーチン "LD A TO X"
FOR IL = 0 TO N - 1
  XR(IL) = AR(IL) : XI(IL) = AI(IL)
NEXT
RETURN
'
'
サブルーチン "LD X TO A"
FOR IL = 0 TO N - 1
  AR(IL) = XR(IL) : AI(IL) = XI(IL)
NEXT
RETURN
'
サブルーチン "LD B TO X"
FOR IL = 0 TO N - 1
  XR(IL) = BR(IL) : XI(IL) = BI(IL)
NEXT
RETURN
'
サブルーチン "LD X TO B"
FOR IL = 0 TO N - 1
  BR(IL) = XR(IL) : BI(IL) = XI(IL)
NEXT
RETURN
'
'
サブルーチン "DISP X"
FOR ID=0 TO N-1
  PRINT USING "###.### ", XR(ID);
NEXT
PRINT
RETURN
'
'(ダレモ ウチコマナイダロウナァ)
'
```

【注意】
プログラム中では、3つの複素データ列を操作しています。FFT実行部での XR, XIと、大本命の A, Bをあらわす AR, AI ト BR, BIです。実部を?Rで、虚部を?Iで表現しているわけです。FFTプログラムはデータ列 Xを変換し(逆変換も可)、Xにもどすので、Aや Bに FFTを施す部分では、面倒を踏んでいます。

簡単な(あるいは、たちつと)演算速度の検証
【ケース1】
L1ケタとL2ケタの筆算プログラムでは、およそ L1*L2回の乗算と加算(BASICによる)が行なわれます。
【ケース2】
L1ケタとL2ケタの高速たたみ込みでは、L1+L2以上の 2の乗数で最も小さい数 Nに拡張した場合、N点 FFTを 3回と N回の複素積が行なわれます。FFTには 1回でおよそ N * LOG(N) / LOG(2) 回の複素積が必要です。ひっくるめると、だいたい、3 * N * LOG(N) / LOG(2) + N 回の複素積が行なわれます。さらに、複素積は、4回の乗算と加算で(BASICによる)実現されますので、12 * N * LOG(N) / LOG(2) + 4 * N 。(—>【道標】)

【例・5－1】
L1 = 256, L2 = 256の場合。
【ケース1】では、65536回(何が?)。
【ケース2】では、57344回で、いちおう【ケース2】が有利にみえます。

実際には、N = 1024レベルでも、このプログラムでは、【ケース2】が、不利ではないかと思われます。さらに、浮動少数点を利用しているので、精度の問題から、【ケース2】ではあまり大きな数をケタ箱につめられません。そしてなんと、当然のことなのですが、【ケース1】というより筆算プログラムでは、整数演算のみですべてが実行可能なのです。このことだけでも、両者のあいだには、数倍の計算コストのハンデがあります。さらに、テーブルを使えば、筆算は、完全に、加算だけに帰着します。こうなるともう、お手上げな感じです。

【道標】
複素積の計算は、ここでは、iを虚数単位として、
$(a + bi)(c + di) = ac - bd + (ad + bc)i$
で、わかるとおもいます。

【まとめ】
なんとも、まとまりが悪く、反省しています。て、いろいろやってみてほしいのですが、たぶん筆算プログラムの改造の方が、わかりやすく面白いとおもいます。(悲しい)たたみ込みプログラムのことは忘れて、FFTプログラムだけでも、使い方を覚えてほしいです。

苦情・意見・何でも受付(ない知恵をしぼらせていただきます。)
郵便番号 544・大阪府大阪市生野区桃谷 4-15-20
保田周作　迄

NL＿Z８０役に立たないウンチク

Writer Aleph

　さて、今回はＢ．ｅ組み込みで０２５石川ＫＮＪさんの質問をもとに、役に立たないウンチクでもかましてみたいと思います。

Ｃ．１：ＣＰＵの命令実行

　ＣＰＵはメモリからプログラムを１命令づつとりだし、解析し、実行するわけですが、その動作を分解して図解すると次のようになります。

　ＭＳＸでＭ１サイクルに１ウェイトかかる、という言葉をよく耳にすると思いますが、Ｍ１の（Ｔｗ）ステートがこれにあたります。Ｚ８０ＣＰＵでは、Ｔ２ステートの立ち下がり（クロック（φ）がＬレベルになること）にＷＡＩＴがアクティブ（Ｌレベル）になっていなければ、データバスの安定を待つためにＴｗステートを挿入します。昔「ＭＳＸは遅い」と、ばかにした記事をよく見かけましたが、こういった根拠があったのですね。ＭＳＸユーザーの方はＭＳＸ２テクニカルハンドブックＰ．３９９を御覧下さい。見事にウェイトがかかっています。ＮＬユーザーの方、御安心下さい。これはＭＳＸだけです。

　ところで、石川ＫＮＪさんの質問は「Ｍ１サイクルって何ですか？」でした。以下にＺ８０ＣＰＵのマシンサイクルを一通り、簡略に説明します。

［命令フェッチサイクル］
　このマシンサイクルはメインメモリから命令を読み出して解析するサイクルで、必ず初めに実行するので「Ｍ１サイクル」と呼び替えられる。

［メモリ読み出しサイクル］
　メインメモリからデータを読み込むサイクル。普通１ウェイト挿入されて４ステートで実行される。

［メモリ書き込みサイクル］
　メインメモリにデータを書き込むサイクル。普通３ステートで実行される。

［入力サイクル］
　Ｉ／Ｏからのデータ入力サイクル。Ｔｗの挿入される数は様々。

［出力サイクル］
　Ｉ／Ｏへのデータ出力サイクル。

［割り込み応答サイクル］
　ＣＰＵは命令の最終クロックの立ち上がりでＩＮＴやＮＭＩの状態を調べ、割り込みを受け付けるとそれぞれ特別のＭ１サイクルを挿入します。そうして、割り込み処理ルーチンに処理を移すわけですね。

［バス要求応答サイクル］
　ＣＰＵは各マシンサイクルの最終クロックの立ち上がりでＢＵＳＲＱの状態を調べ、アクティブ（Ｌレベル）なら、次のクロックの立ち上がりで３（トライ）ステート出力（Ａ０～Ａ１５，Ｄ０～Ｄ７，ＭＲＥＱ，ＩＯＲＱ，ＲＤ，ＷＲ）をハイインピーダンス（タイミングチャートでＬとＨの中間に線がある時の状態）にして、ＤＭＡを（＊後述）可能にする。

［リセットサイクル］
　ＲＥＳＥＴがアクティブになったまま３クロック経過すると、このサイクルに入る。アドレスバス・データバスは浮いた状態になり、各出力端子は、非アクティブ（Ｈレベル）になる。

（＊）ＤＭＡ
　ＤＭＡとは、ＤｉｒｅｃｔＭｅｍｏｒｙＡｃｃｅｓｓの略で、ディスクなどからデータをＣＰＵを通さずに直接メインメモリに転送する方式のことをいう。ディスクをアクセスしながら音楽を演奏できるＺ８０マシンは、必ずこのＤＭＡＣ（ＤＭＡコントローラ）を搭載している。

超VDP講座 #1

Written by
相田剛志

超VDP講座第1回「VDPは独立国家である」

突然だが、僕が急にVDPの記事を引き受けることになってしまった。てなわけでよろしく。

この講座では、解説やサンプルプログラム等は全てアセンブラを使うことを前提としてゆくので、承知しておくように。BASICにもVDP関数というものが存在し、それを使ってVDPを操作することも出来なくはないが、やはり遅く、実用的でないので、アセンブラを使うのが最も適当なのである。

まずは、VDPへのアクセスの仕方から説明しよう。と、その前に、理解しておいていただきたい事項が少しある。

一つは、VDPという装置が、この「VideoDisplayProcessor」という名からもわかるように、MSXのCPUから独立したひとつのプロセッサである、ということである。こう言うと語弊があるが、要するにMSXにはCPUが2つついていて、ひとつはプログラム処理、もうひとつは画面処理専用に、それぞれ並列に動いているのである。（turboRやHC-90,95は3つだが、切り替え式だから同じことだ）

余談だが、この方式をさらに進めたものが、ファミコンシリーズで採用されている。（注1）

さて、本題にはいろう。

さっき説明した通り、VDPはそれ自体独立したプロセッサであるから、これにアクセスするには、それなりの通信手順が要るのである。戸はいっても、そんなに難しいものではない。

VDPには、外のCPUとデータの受け渡しをするための、「窓口」が用意されている。CPUは、その「窓口」に値を書き込んでやれば、VDPに目的の動作を行わせることが出来るのだ。

この「窓口」は、「VDPレジスタ」という名で呼ばれている。

「R#」という記号を使って表されることもある。例えば、「R#1」と書かれていたら、これは「VDPレジスタの1番」という意味である。

VDPレジスタへの書き込みは、次のような手順で行われる。

1．割り込みを禁止する
2．I/Oポートの99Hに、書き込みたいデータをOUTする
3．I/Oポートの99Hに、書き込むレジスタの番号に80Hを足したものをOUTする
4．割り込みを許可する

これだけである。（注2）

さて、書き込みときたら、次は読み込みであるが、・・・無いのだ。

そう、VDPレジスタには、書き込むことは出来ても、読み込むことは出来ないのである。書き込み専用なのだ。

その対策として、VDPレジスタに値を書き込んだ際は、必ず指定のワークエリアに同じ値を書き込んでおくことが決められている。そのワークエリアの番地は、

```
R#0   ・・・  F3DFH
R#1   ・・・  F3E0H
R#2   ・・・  F3E1H
         ・
         ・
         ・
R#7   ・・・  F3E6H

R#8   ・・・  FFE7H
R#9   ・・・  FFE8H
R#10  ・・・  FFE9H
         ・
         ・
         ・
R#23  ・・・  FFF6H
    （R#24は欠番）

R#25  ・・・  FFFAH
R#26  ・・・  FFFBH
R#27  ・・・  FFFCH
```

となっている。ただし、R#25,26,27はMSX2+以上の機種で有効である。

即ち、R#1に100という値を書き込みたい場合は、次のようになる。

```
DI
LD   A,100
OUT  (99H),A
```

```
LD   (0F3E0H),A
LD   A,80H+1
OUT  (99H),A
EI
```

実際にＶＤＰレジスタにどんな値を書けばどういうことになるか、というのは、次回以降にまわすことにして次号へ続く。

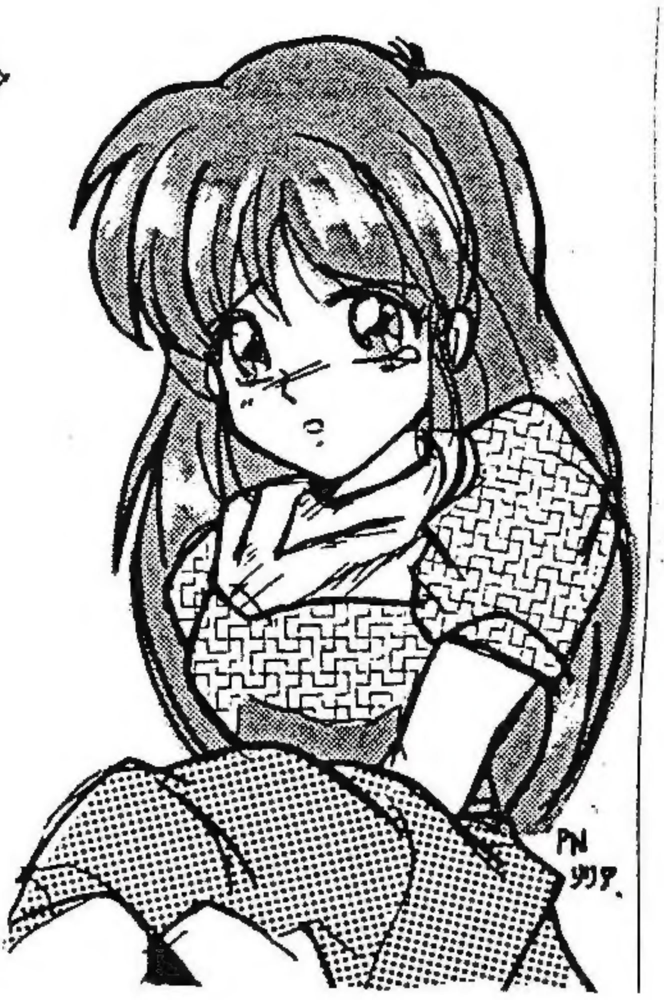
注１：　ファミコンでは、普通のＣＰＵの他に、「ＰＰＵ」という画面処理専用のプロセッサが搭載されている。それぞれ独立したアドレスバスとデータバスを持っていて、各々別々のメモリをアクセスするようになっている。と、ここまではＭＳＸと似たようなものだが、ファミコンの凄いところは、「「ＣＰＵ用のＲＯＭ」と「ＰＰＵ用のＲＯＭ」の２つをカートリッジ内に収めている」ということである。こうすれば、ＰＰＵはＣＰＵを気にすることなしにメモリにアクセスできるし、本体内のＲＡＭも減らせるのだ。

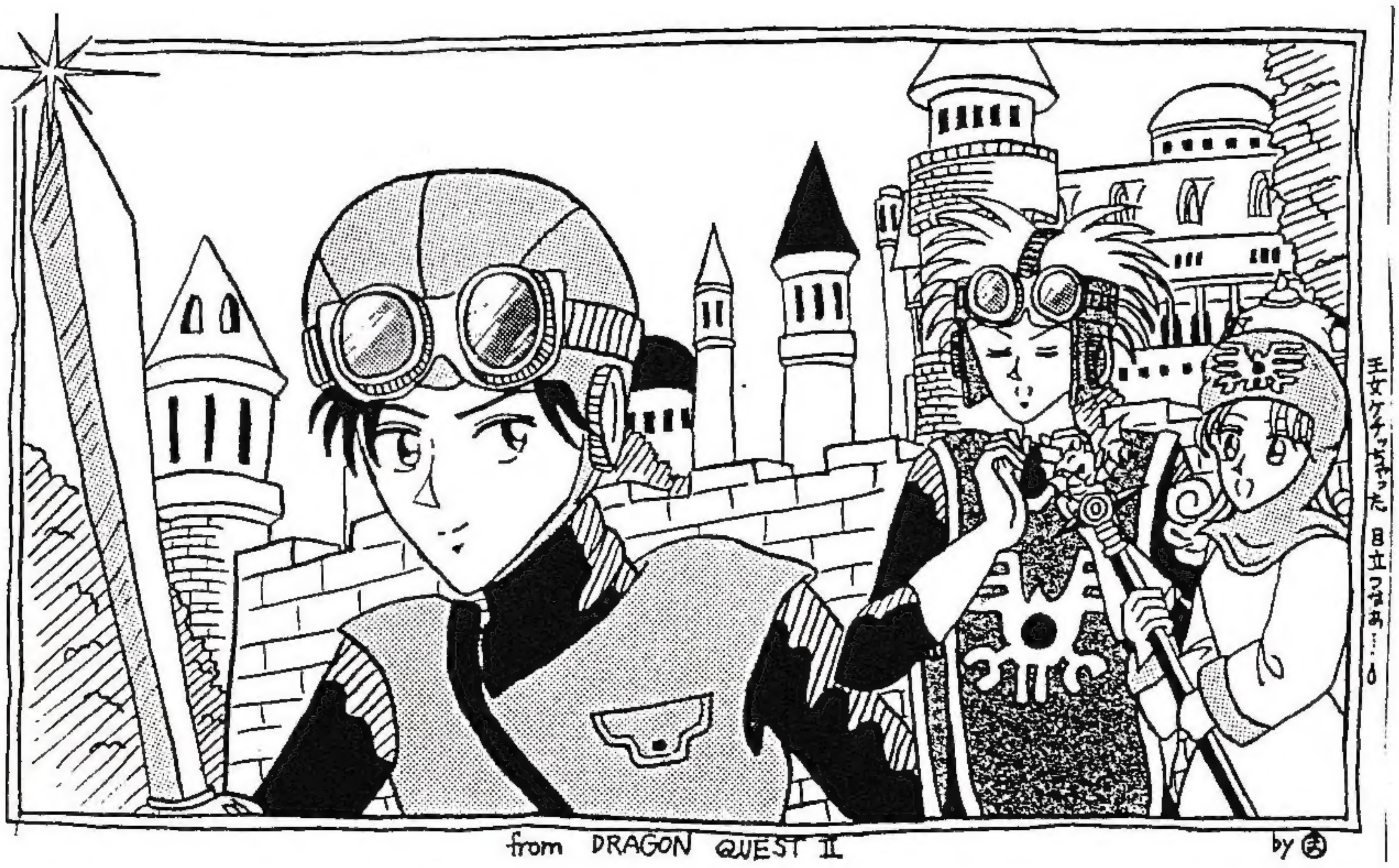
注２：　ここの「Ｉ／Ｏポートの９９Ｈ」の「９９Ｈ」という値は、正式には「メインＲＯＭの０００７Ｈ番地に格納されている値に１を足したもの」を使うよう指定されているが、ＮＥＯＳのバージョンアップアダプタを使わない限り、この値が９９Ｈ以外になることは無いので、即値でもかまわないだろう。気になるという人は、各自で対応されたい。

〈Ｂ．ｅ投稿規定〉
　Ｂ．ｅ用の原稿は基本的にはページ投稿でお願いします。文字サイズはＡ４版縮小が推奨規格です。
　テキストファイルの場合は、私が勝手にタイトルを付加しますので、タイトルの背景を指定してください。
「✡」「𝄞」「X」「XV」、無地、タイトル無しが選択出来ます。
　予告無しに送っていただいて結構です。講座の続編も予告無しに作ってください。

017-2 ▷
P.Nリリアさん
提供。

何か、イラストで穴埋めまくってる様な…
でも、ページかせぎじゃないよ。





from DRAGON QUEST II　by ま

△006 まおむめもさん・提供

■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□

Ｂｅｌｔａｎｉａ！ 技・術・局

Game Reconstraction Seminor ＃３

1994.4 by あるまかん (036)

■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□

今回のターゲット

今回で３回目となるＧ．Ｒ．Ｓ．で改造するのは、ＢＩＴ２が手掛けたファミクルパロディック２です。
有名なゲームをパロったグラフィックの美しいシューティングゲームで、これを見るだけでも一見の価値ある作品です。ＭＳＸでは数少ないＭＩＤＩ対応のゲームでもあります。確かＭＳＸ初のＭＩＤＩ対応作品ではなかったでしょうか。現在はＴＡＫＥＲＵで３０００円で入手出来ます。

用意するもの

ファミパロ２以外はこれといったものは必要ありません。
今回説明するのは書き換えのポイントだけですので、セクタを書き換えることが出来れば何でも構いません。
ですが、できれば「ＬＯＲＤ」（ＲＯＭＩ氏作）あたりを用意しておきたいところです。

まずはバックアップから

改造をするときにまず最初にやるのはバックアップです。これは基本中の基本です。間違ってもマスター・ディスクを書き換えようなんてしないで下さいね。
失敗してから後悔しても後の祭りですから、必ずバックアップしたディスクで改造するようにして下さい。

改造する前に

これより書き換えるポイントを説明していきますが、書き換えるのは全て'ＤＩＳＫ Ａ'の方です。
逆アセンブルリストにあるアドレスは、ゲームプレイ中のメモリ上での実行アドレスです。
書き換える項目がいくつかありますが、これら全てを書き換える必要はありません。
自分が必要とする項目だけを書き換えて下さい。
組合せによっては意味を為さないこともありますので、よく考えてから改造に取りかかるようにして下さい。

主なワークエリア

とりあえず書き換えるポイントの説明に移る前に、役に立ちそうなワークエリアの説明をしておきます。

- C007H 現在のステージ番号 （０～６）
- C008H 現在の自機数 （初期値は５）
- C0D0H 衝突判定フラグ （０以外で衝突）
- C0D1H ステージ・クリア判定フラグ（０以外でクリア）

＜ リスト１ ＞

```
42B9  3AD0C0  LD   A,(0C0D0H)
42BC  A7      AND  A
42BD  C21C44  JP   NZ,441CH
42C0  3AD1C0  LD   A,(0C0D1H)
42C3  A7      AND  A
42C4  C2AA45  JP   NZ,45AAH
```

自機数の初期値を変更する

１７セクタの０３ＥＨと１８セクタの１６０Ｈの０５を任意の値に書き換えることで自機数の初期値を変更出来ます。
２ヶ所とも書き換える必要があります。
書き換えのポイントはリスト２の４２３ＥＨと４５６０Ｈの所です。 'LD A 05H'の０５を変更するようにします。

＜ リスト２ ＞

```
423D  3E05    LD   A,05H
423F  3208C0  LD   (0C008H),A
455F  3E05    LD   A,05H
4561  3208C0  LD   (0C008H),A
```

自機数が減らないようにする

１８セクタの０６ＢＨの０１を００（ＮＯＰ）に書き換えると自機数が減らないようになります。
変更後はリスト３の４４６ＡＨの'ＳＵＢ ０１'が'ＳＵＢ ００'になります。

ゲームオーバーにならないようにする

１８セクタの０６ＦＨからのＤＡＨ・Ｆ５Ｈの２バイトを１８Ｈ・０４Ｈに書き換えるとゲームオーバーにならないようになります。
書き換えのポイントはリスト３の４４６ＦＨの所です。
４４７５Ｈに処理を移すように変更します。

＜ リスト３ ＞

```
4467  3A08C0  LD   A,(0C008H)
446A  D601    SUB  01H
446C  3208C0  LD   (0C008H),A
```

A10

```
446F  DAF544    JP    C,44F5H
4472  3A08C0    LD    A,(0C008H)
```

敵及びその弾との衝突判定を無効にする

５６・６４・７２・８０・８８の各セクタの０Ｂ４Ｈの３０Ｈを１８Ｈに書き換えることで、敵とその弾との衝突判定を無効にすることができます。
リスト４の９０Ｂ４Ｈを変更して、必ず９０Ｃ２Ｈに処理を移すようにします。

壁との衝突判定を無効にする

５６・６４・７２・８０・８８の各セクタの０Ｃ９Ｈからの２０Ｈ・０ＤＨを、１８Ｈ・００か００・００に書き換えることで壁との衝突判定を無効にすることができます。
衝突すると９０Ｄ８Ｈに処理を移すので、そうならないように９０Ｃ９Ｈ～を変更して次の９０ＣＢＨに処理が行くようにします。
この改造を行うこと画面のどこへでも移動出来るよになります。

＜ リスト４ ＞

```
90A5  218992    LD    HL,9289H
90A8  78        LD    A,B
90A9  3C        INC   A
90AA  CD5340    CALL  4053H
90AD  7E        LD    A,(HL)
90AE  CDEB92    CALL  92EBH
90B1  CD8C92    CALL  928CH
90B4  300C      JR    NC,90C2H
90B6  FD7E14    LD    A,(IY+14H)
90B9  FEFF      CP    0FFH
90BB  201B      JR    NZ,90D8H
90BD  FD7706    LD    (IY+06H),A
90C0  1816      JR    90D8H
90C2  DD2100C8  LD    IX,0C800H
90C6  CDB340    CALL  40B3H
90C9  200D      JR    NZ,90D8H
90CB  7E        LD    A,(HL)
90CC  A7        AND   A
90CD  2821      JR    Z,90F0H
90CF  FE01      CP    01H
90D1  2849      JR    Z,911CH
90D3  FE02      CP    02H
90D5  2857      JR    Z,912EH
90D7  C9        RET
```

Ｈ．ＫＥＹＩを利用出来るようにする

Ｈ．ＫＥＹＩを利用してプログラムを追加したい場合は、０セクタの０３５Ｈ～と１セクタの０２９Ｈ～、それと１６セクタの１２９Ｈ～と１Ｅ８Ｈからの３２Ｈ・９ＡＨ・ＦＤＨの３バイトを、全て００（ＮＯＰ）に変更して下さい。
ファミパロ２はＨ．ＴＩＭＩだけしか使用していません。

今回はこれまで

今回は時間的な関係もあって改造のポイントだけしか説明出来ませんでしたが、出来れば「中華大仙」の隠しコマンドのような機能を追加したいところですね（誰かファミパロ２の隠しコマンドを知りませんかぁ）。
まぁそこは力あるみなさんですから、その辺りは今後の課題として取り組んでみて下さい。
さて、次回があるかどうかは分かりませんが、もし機会があったらまたお会いしましょう。それでは・・・。

１９９４．４　０３６　あるまかん

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

《コメントＡｌｅｐｈ》
Ｇ・Ｒ・Ｓがいきなり復活しましたね～。あるまかんさん、どうもありがとうございます。もとは２７桁のテキストだったのですが、２６桁に再編集してあります。２６桁で送って来られても、句読点・括弧などの関係で（このポンコツワープロめ！）ほとんどが再編集を加えています。
説明すると面倒なので、とりあえず２６桁で両端に句読点・括弧がこない様にして送っていただければ、そのまま掲載されることをお知らせします。

4006
まみむめもさん・提供

㊥卯は妹さんですね。ペンネーム教えて下さい。

S－OS CLUB！

A ★ R ☆ C ★ A ☆ D ★ I ☆ A

✡ついに、MSXSWORDでもSLANGが完全動作するようになりました！先3ヶ月のOh！Xは要チェックですよ！

> INT_01
>
> Oh！Xは、X1＆MSXユーザーの皆さんは「THE　SENTINEL」の内容を確認してから買いましょう。

掲載されたら、たぶん、皆さんにも配布出来ると思います。（お願いします、筑紫さん。）

と、いうわけで（？）、突発SLANG入門！

Oh！スランギッシュ

突発で、SLANG初心者のための入門講座をします。ちょうど良いことに、私がガッコでもらってきたアルゴリズムの課題があるので、これを一つSLANGしてみましょう。

> 問題：多項式$p(x)=a_n x^n+a_{n-1}x^{n-1}+\cdots\cdots+a_1 x+a_0$の、$x=x_0$における値$p(x_0)$を求めるアルゴリズムを２つ実現し、それらの計算量を…（略）

さて、これはアルゴリズムの講座ではないのでアルゴリズムの解説は省略して、実際の手順を説明します。

まず、SLANGができる環境を整えましょう。SLANGするのに必要最低限なものは、

- ・S－OS″SWORD″が動作するマシン
- ・S－OS″SWORD″
- ・SLANG本体
- ・WINERやEDT－Cなどの任意のエディタ

また、用意したほうが良いものは、

- ・GRAPHIC．LIB（X1，88用）
- ・DIO．LIB
- ・SOROBAN．LIB

です。後の３つはライブラリで、ファイル名は異なることがあります。

次に、プログラムのエディットです。SLANGをマスター出来ればCやPASCALへの移行は簡単なので、がんばりましょう。

それでは、エディタを立ちあげてください。ここではWINERを使います。（拡張済SWORD使用）

```
# WINER
OE
```

SLANGでは、Cと同じく、プログラムはMAIN関数として記述します。

```
MAIN()
```

Cでは関数やループ命令につきものの｛｝はSLANGでは使いません。かわりに、次のように記述します。

```
MAIN()
        BEGIN
            .
            .
            .
        END     ;
```

また、END（N）；とすることで、Nという関数値を返すことが出来ます。また、BEGIN～ENDは［ ］や（ ）に置き換えられます。

SLANGはフリーフォーマットです。空白がいくつあっても、文が次の行にまたがってもかまいません。

演算子については、＋＝や＊＝などの○○代入演算子以外は、Cに従います。また、構造体がありませんので、構造体関係の演算子も除きます。

変数の型は、SOROBANのライブラリをインクルードしない限り、１６ビット整数型（VAR）に限ります。文字列定数等の扱いも、Cにならいます。

関数の作り方もほぼCと同じです。return（）がEXIT（）に、｛｝がBEGIN～ENDに変わったぐらいです。

他のことについても、ほとんどCと同じですので、詳しくは、Oh！X93年9月号かVCMCの資料を御覧下さい。

とりあえず、次のプログラムを入力してみてください。

```
//
//
// (ｱﾙｺﾞﾘｽﾞﾑ 2)
//
//      ALGO2.SL for SLANG on S-OS "SWORD"
//
//            (4/22)  By A.SAKATA
//

        ORG     0B000H  ;

VAR     %AN[]:0A000H,X0         ;
VAR     %BN[]:0A500H,Y,N        ;

MAIN()
    BEGIN
        N = 0   ;
        REPEAT  [
                AN[N++] = N     ;
                ] UNTIL(N == 200H)  ;
        X0 = 1  ;//2ﾊﾞｲﾄINTﾅﾉﾃﾞ,OVERFLOWﾎﾞｳｼﾉﾀﾒX0=1.
        Y = FUNC()      ;//EXTRNｾﾝｹﾞﾝｻﾚﾃｲﾙﾉﾃﾞ,ﾋｷｽｳﾅｼ.
        PRMODE(0)           ;
```

```
      PRINT(Y)          ;
   END  ;

FUNC()
   BEGIN
      BN[N] = AN[N] * XO + AN[--N]     ;
      REPEAT  [
              BN[N] = BN[N+1] * XO + AN[--N]      ;
              ] UNTIL (N == 0)        ;
   END(BN[0])         ;
```

先ほどのアルゴリズムを実現した一例ですが、BEGIN～ENDを{ }に変えてしまうと、Cと見分けがつかないでしょう？ちなみに、このプログラムではHornerの方法というアルゴリズムを使っていますが、それはまたの機会に。

さて、入力しましたか？／／以降その行の終わりまではコメントですので、入力不要です。では、コンパイル作業にかかるまえにテキストを保存しておきましょう。

```
SALGO2.SL
OK
!
```

SLANGを立ちあげます。

```
#  SLANG
```

] のプロンプトが出たら、

```
] CALGO2.SL
```

としてコンパイルします。エラーが出たら、エディタで確認してください。

正常に終了すれば、開始アドレス／終了アドレスが表示されるので、

```
] SALGO.OBJ：開始(16進)：終了：実行
```

として、セーブしてください。

```
] !
```

でS－OSのコマンドラインにぬけます。

では、早速実行してみましょう。

```
#  ALGO.OBJ
```

3万いくらの数字が表示されて実行が終了すれば、成功です。MSXSWORDユーザーの方は、実行前に

```
#M
*I
OK
*R
#
```

として仮想ドライブを一度クローズして、安全を確保しましょう。この作業を怠って万が一暴走すれば、仮想ドライブが破壊される恐れがあります。

ちなみに、このアルゴリズムは速いです。Cに覚えのある方は、自作して比べてみてください。

☆SLANGのいいとこおしえます！

・なんといってもコンパクト！こんなにコンパクトなコードを吐くコンパイラはそうはありません。
・C/PASCALライクな構造化言語への登竜門！？
・コンパイルしたオブジェクトの実行速度が、比較的速い。
・MAGICなどのライブラリがS－OSで最も充実。
・Z80最強のコンパイラとの噂も・・・。

☆とにかく、Cをやりたいけど・・・という人はSLANGから手掛けましょう。S－OSでは下手にSMALL－Cに手を出すより、SLANGの方が絶対グーです。
☆だれかMSX用MAGIC作ってん♡（爆笑）

tiny
CORE WARS
～ 大会へのプロローグ ～

☆SWORDユーザーの皆さん、TINYCOREWARS大会の出場準備は整っていますか？第一回大会にはあまりハイレベルなプログラムは来ないと思いますので、じゃんじゃん参加して下さいね！一人何プログラムでもOK！現在４プログラムがエントリーされています。も少し欲しいですね。何と、入賞者には賞品or賞cr（！？）が出ますよ！

☆tinyCOREWARS初級＋＋テク講座

テク１：「複写（コピー）」

自分自身を大量に増やすことが考えられます。次のような理由からです。

・０爆弾からの逃亡（数で勝負）
・小鬼からの逃亡（小鬼で怖いのは頭だけです。）
・攻撃ユニットの増加（ただし、タスクが増えすぎると、自分が重く＝遅くなります。）
・圧殺（コピー内容に０（DAT）の塊がある場合、コピーすることで、自分自身が武器になります。）

最も簡単な１ワードのコピーを行っているのが小鬼ですが、２ワード以上のコピーには若干のテクニックが必要です。最もコンパクトにまとめるには、MICEにも使われている次のような仕組みを使います。

```
1:       MOV   @7  <6
2:       DJN   -1  6
3:       SPL   @4
4:       ADD   #任意の数値  3
5:       MOV   #ワード数  3
6:       JMP   -5
7:       DAT   任意の数値
8:       DAT   ワード数
```

このプログラムはワード数８を書き込みます。行番号は便宜上のもので、プログラムには関係ありません。一行づつ解説します。

１：行目、相対アドレス７（８：行目）の中身に書いてあるアドレス（これも１：からの相対アドレス）の中身を、相対アドレス６（７：行目）の中身に書いてあるアドレ

スの中身にかいてあるアドレスから１を引いた後、（減算間接番地）そのアドレスに転送する。
２：行目、相対アドレス６（８：行目）の中身から１を引く。０でないなら相対アドレス－１（１：行目）へ。
３：行目、相対アドレス４（７：行目）に書いてあるアドレス（間接番地）に制御を分裂させる。つまり、コピーしたプログラムの実行開始。
４：行目、数値（定数）を相対アドレス３（７：行目）に加算する。つまり、次のコピーターゲットを設定。
５：行目、数値を相対アドレス３（８：行目）に書き込む。０になってしまったワード数を元に戻す。
６：行目、相対アドレス－５（１：行目）へ無条件ジャンプ。
７：行目、実行不能のワークエリア。コピー時のターゲットアドレスを示すと同時に、コピーされる瞬間のみ、武器（圧殺）にもなる。
８：行目、プログラムのワード数を格納すると同時に、コピーカウンタにもなる。０爆弾としての性質は７：行目に同じ。

このプログラムはねずみ算的に増えますが、その分自分はどんどん重く＝遅くなります。また、ほおっておくとスタックオーバーなどというなさけないことになりかねません。さらに、ここがポイントなのですが、*動作可能なプログラムが増加するほど、乗っ取られる*（後述）*危険性が増える*のです。このままでは使い物になりません。何とか、自殺、あるいは繁殖抑制をしなくてはなりません。どうするかは、自分で考えてください。

テク２：「乗っ取り」
禁じ手ともいわれる、「乗っ取り砲」は実に簡単です。

```
         DAT  -9
START    SPL  @-1
         SUB  #9  -2
         JMP  -2
```

「０砲」と同じアルゴリズムですね。しかし、これをつかうと大抵、泥試合になります。「乗っ取りのみ」のプログラムは作らないようにしましょう。

奥義１：「反乗っ取り」
乗っ取りに対抗しうる戦法はあまりありませんが、これは大変有効です。
まず、小鬼を１匹飛ばします。すると、相手の乗っ取り砲は次々に小鬼の胴体にタスクを撃ち込み、敵の小鬼が大量に発生します。そこで、適当な間合をはかって自分の小鬼を自殺させ（後述）、小鬼地獄１つに全力を注ぎ込みます。敵のタスクは小鬼で膨れ上がり、とてもこちらの小鬼地獄をかわせません。
この戦法は、単独で使うと「分裂型」と小鬼地獄をもつプログラムに弱いので、注意が必要です。

奥義２：「分裂砲」
これは敵に不本意な分裂を強いる戦法です。敵が分裂型のとき、また、敵の小鬼が氾濫しているときに有効です。基本は「コピー」と同じですが、コピーするのは自分は実行しないダミーのプログラムです。

```
         SPL  1
         SPL  1
          .
          .
          .
         MOV  0  1
```

２分裂させたタスクの一つにコピーをまかせたら、あとは小鬼地獄でゆっくり獲物を待ちましょう。

テク３「自殺と死体処理」
小鬼地獄の有効化、武器の高速化など、タスクを軽くして高速化することは必要です。次のプログラムは、前述の自殺プログラム（単体）です。

```
         DAT  1880
START    SPL  5
         DJN  0  -2
         MOV  #0  1884
         MOV  #0  -1
         JMP  -1
         MOV  0  1
```

ＭＯＶ　＃０　１８８４で自分の小鬼を殺しています。こういうプログラムはトレースモードで動かして、タイミングを調べてから仕上げます。
また、分裂型のプログラムで、自殺した死体を乗っ取られてはたまったものではありませんね。これは少し手を加えてトラップにします。ＭＩＣＥの場合、プログラムの破壊が確認されると、ＪＭＺ条件ジャンプで自殺した後、自動的にトラップになります。乗っ取ったタスクは後追い自殺をするだけです。ただし、乗っ取り砲はそう頻繁には使われないので、効果はあまり期待出来ません。

✡ｔｉｎｙＣＯＲＥ　ＷＡＲＳ大会　参加者募集中！
多くの方の参加をおまちしております！前号ｐ．９の要領でプログラムを送ってください。

✡＃９で使用したＳＷＯＲＤのプログラム紹介
・ＳＬＡＮＧ
Ｓ－ＯＳで標準の、Ｚ８０最強のコンパイラ。コンパクトで高速なコードを吐く。ＭＡＧＩＣやＳＯＲＯＢＡＮなどがつかえるライブラリが用意されている。
・ＷＩＮＥＲ
マルチウィンドゥ・エディタ。様々な私製ヴァージョンアップが施されたものが出回っている。なかなかの高機能エディタである。（操作感覚に慣れるまでは少々つらいかな？ＤＥＬやＢＳやＩＮＳまでちがうから。）

■投稿一般部■

～皆さんのお手紙やテーマ投稿などをご紹介します。～

◁ 025　石川KNJ ▷　1994－3－26　着

今回も本当にレベルが高くて、全然内容が把握できませんでした。 特に専門用語 についてはまったく分かりません。M1サイクルとは何ですか？

それからBeltaniaも、まだまえおきだというのにすでに取り残されそうです。でも保田さんは教え方が上手いですね。 無駄の無い スッキリした文章だと思いました。それと比べて私のNLZ80は・・・・。しかし、今回のNLZ80は意味不明．と言うか、FuzzyBasicが何なのかが分からないので困りました。S－OSCLUBも S－OSを持っていないので 分からなかったです。すっかり私が孤立してしまった感じです。

人気投票でBeltaniaが1位になっているところから、本当にこのサークルの会員のレベルの高さが伺えますね。それからやはり人気投票にNLZ80はありませんでした。もしアンケートに「つまらなかった記事」の欄があったら、間違いなく1位でしたね。 余談ですが、 私はM．Kのアンケートの「つまらなかった記事」の欄はいつも空白で送ってます。

しかし、NLZ80の平均レベルが３．２というのは不思議です。ひょっとして教え方が悪くて意味が分からなかったとか・・・・

まぁいいか。

さて、新入会員の方で興味をひかれるのは「水瀬麻紀」さんです。何故気になるのか？それは、同人ソフトの製作をしている人だからです。私の興味があるのは本当に同人ソフトのことばかりだし、同人ソフトに関する記事が読めるかもしれないし。しかし東京はいいなあ。ソフトメーカーや漫画家になれるから。愛知県じゃ気軽にはなれないですからね、アルバイトとかアシスタントとか。ところで水瀬麻紀さんの性別ってどっちなんでしょう。

それから、M．Kのことでいろいろもめてるみたいですが、お金をとるというのは別に悪いことじゃないと思いますが。そんなことよりもM．Kさんの人の意見を聞き入れたがらない性格は・・・・良いのか悪いのか、でも、M．Ksoftの人気を見ると良かったのかも知れない。これも一つのやり方ですよね。

話は変わって私もツインビーパルナスもといパラダイスは聞いています。國府田は実は２５歳と結構年上みたいです。バボも２５歳みたいです。國府田といえばママレードボーイですね、姫ちゃんのリボンと見分けつかないです。少女マンガは何故みんな同じ絵になってしまうのでしょうか。

しかし、ツインビーパラダイスもアニメキングダムも最終回がもうすぐです。この手紙を読む頃には終わっているでしょう。アニメキングダムは、最近１００回記念などと言ってましたからまさにMマガみたいですね。次にやる番組の中でアニメキングダムのコーナーが入るとか言ってましたが、ログインにMマガのコーナーができなかったように、ひょっとすると入らないかも知れない。

それからFREETALKについて、加卜さんはどんどん絵が上手くなっているみたいですね、今ではプロ並ですね。私も絵を描けるようにと練習をしていますが、下手なままです。

加卜さんの絵は、もっと多くの作品を見てみないとどれくらいの腕か良く分からないです。何せ単発イラストは無理のない楽なポーズが多いですから。立ちポーズは簡単です。

例えば座ったポーズとか、大勢の人が入り乱れている所とかも見てみたいです。しかし私も下手なくせによく言いますね。

加卜さんは線にこだわる人みたいですが、たしかに、きれいな線ですね。私もペンで絵を描いてみたことがありますが、すぐににじんでしまいました。インクのつけすぎかもしれません。今では鉛筆とCGしかやっていません。

絵について思うことは、線も、デッサンも努力すればうまくなると思います。しかし、デザインやセンスなどは練習しても上手くなったりしないのかもしれません。私はデザインの力が無いので困ってます。

〈〈ALEPHより〉〉

M1サイクルとは、マシンサイクル１という意味で、詳しくは今回のB．eを見てください。ちょっとした質問がB．eのネタになりますので、質問大歓迎です。

◁ 011-1　NARCH ▷　1994－4－4　着
（#8P19より）

文化放送の周波数・・・1134kHzです。よく「文化放送ライオンズナイター」を聞いてます。うちのラジカセはけっこう性能よく、ニッポン放送（1242kHz）も入ります。

－－－－－－－－－－－－－－

修学旅行の思い出。４日目に、鹿児島の串木野という所から長崎まで高速艇に乗った。そこで、全体の９割が一度に同じ病気にかかったのだ。その病名とは・・・・そう、『船酔い』である。海上はとても波が荒く、タテゆれがものすごいのだ。最初はゆれるたび「おおーっ」と叫んでいた生徒も、次第に「うげー」とか「助けてくれー」という叫び声にかわった。トイレに生徒が殺到し、それはまさに地獄図だったようだ。私はといえば、ひじょーにヤバイ状況に陥ったので寝ることにした。おかげでピンチは脱したが、中には「とても快適だった」と言うやつもいた。おめーら人間ぢゃねぇ！！

－－－－－－－－－－－－－－

○サークルレビュー

Free　airport　・・・

N通スタッフＲＥＩＳくんのサークル。現在、ＤＭ「ふりーえあぽーと＃０」を発行。テキソトシステム等をＲＥＩＳくん自ら開発。とても見やすいシステムです。＃０ということで内容はないんですが（ＲＥＩＳくんゴメンね）＃１からＣＧバリバリのゲームが続々登場の予定らしい。さらに、グラフィッカーのスタッフ（女の子らしい）もつくとか。こりゃ見逃せないぜ！！さぁ今すぐ
〒７４０山口県岩国市通津２８０５
田中哲夫様方「ふりーえあぽーと＃０」係
まで、ＤＩＳＫと封筒を送ろう！！！

○もし、パソコンをかいかえる／かいたすとすたら・・・
ＮＥＣかＥＰＳＯＮの２８６マシンを安く買って、ＣＰＵを３８６か４８６に付け替えます。修学旅行で鹿児島市立科学館という所でＰＣ－９８を使ったのですが、まぁ使い易いこと。いつか買ってやろうと思います。（ゲームとかはしません。デカイゲーム機にはしたくないですから）
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
〈〈Ａｌｅｐｈより〉〉
高速艇は酔いますね。あれで酔わない人は人間ぢゃぁないかも。私は排ガスを吸い込むと特に酔います。飛行機が好きです。

◁ 017-₂　Ｐ．Ｎリリア ▷　１９９４－４－４　着
サークルレビュー
しゅうてぃんぐすたぁをｎ％楽しむには？
しゅうてぃんぐすたぁはゲーム・よろずのサークルで本を作っています。アニメ・ゲームを主に本を作っていてほんとうによくあるサークルです。でもうちのサークルはみんな９８を持っているパソコン好きがあつまっています。それはあまり関係ないが、３ヶ月に一回しゅうてぃんぐすたぁムック会報が出ます。こちらは一般の参加が可能になっています。もしイラストやトーク、サークルアピールをしたい人はしゅうてぃんぐすたぁにページ（Ａ５）を送っていただければ使いたいと思います。あとは同人サークル界（コミケ）は今、ファイナルファンタジーや幽白しかメジャーではないとかでその他のものがすくないとか？ですがしゅうてぃんぐすたぁはパソケで好きな方が多い、イース・ガンダムなどの少し古さがあるゲーム・アニメをメインにしています。もちろん新しいＳムーンやフォーチュンクエストなどもやっています。是非、ＶＥＲＮＥＴの通信プロジェクトＲを使って利用してください。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
〈〈Ａｌｅｐｈより〉〉
リリアさんの絵が毎回確実にうまくなっているのを感じます。う～む、練習しているな？！

◁ 005　平岡慎介 ▷　１９９４－４－５　着
皆さんに言い訳。私が小説「ＢＥＴＲＡＹＡＬ」を書いている者なんですが、実は私、ローゼンの書いているソードワールドのリプレイで、主役（だと思う。少なくともパーティーのリーダー）のヴァトルダーなんです。知ってました？それで言い訳というのは、ソローの件なんです。あの娘の年齢設定で２０才か１２才かでもめたんです。さすがに２０才の女の奴隷はまずかろう・・・ということで１２才にしたんです。私、ロリコンじゃないっすよ。ローゼンの 【Ｖ倫】 が、私が少女マンガを読んでいるというだけでロリコンと決めつけたんです。
それっ、今、ここを読んでいる少女マンガファン、立ち上がってローゼンをやっつけろ！
少女マンガでもおもしろいやつはとことんおもしろいですよねぇ。例えばメジャーな物でいうと「ときめきトゥナイト」の第１部。（第２部以降はハズレ）それに少し前にＴＶでも放映されていた「きんぎょ注意報」（まだ「なかよし」で連載中（だと思う））。これははっきりいっておもしろい！他には「源氏」とか本当に上げたらキリがないくらいあります。かくいう私も、ほとんど知らない部類に属するかもしれないぐらいです。
まァ、なんだかよくわからん話になりましたが、皆さんまた会いましょう。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
〈〈Ａｌｅｐｈより〉〉
すこしマズかったので、一部検閲入ってます。御了承下さい。
私の場合、絵を練習する目的でジャンルを問わずマンガを買いあさっていたところ、「ち」さんに教えてもらった岡野史佳さんの絵が気に入って、まねして練習してます。
「美しい」絵を描きたい時はホラー系（特に松本さんの描いたもの）、ロリ系の絵を描きたいときは萩岩睦美さんのもの、サイバー系や家具・小物は断然ゆうきまさみさんのが参考になります。ぐちょぐちょした怪物は藤原カムイさんの絵を見ていますが、難しいので他のをさがしています。時には、押上美猫さんの絵も見ます。この人の絵はプロとしてはあまり高いとは言えませんが、その分とても真似しやすくなっています。自分の絵に吸収してしまうのも楽です。

◁ 028　アッキー ▷　１９９４－４－５　着
電気製品は秋葉原より安いともいわれてる名古屋大須のアメ横ビルの一帯ですが，どれだけ安くなるかと手帳を持って値段を調べて，みました。特に激安と書かれている店には気をつけましたが，スーパーファミコンのソフトを扱かっている店などは，表示価格などは全く違います。メーカー希望小売価格９５００円のが，高い店では７１２５円
安い店では５９８０円（どちらも消費税は別途）すぐ隣りの店で，これだけの違いがあります。（１１４５円違う）
他のまあ８ミリビデオカメラなんですが，メーカー希望小売価格の所にＸ印が打ってあり店員に聞かないと値段は分かりません。よく説明は分からなかったが，実売価格を表示出来ないそうです。特殊ルートから手に入れた商品とか

・・・これは店によっては２５０００円もの差がありました。一週間位で値段を見直しているので，欲しい商品の市場価格を事前に調べてからここに，来る事が大切・・・安い店は在庫が少くないとも・・・しかし　こうも値段が・・・というのが実感でした。だけど　Ａ１ＧＴはどこに売っているんだ　！

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

《《Ａｌｅｐｈより》》
大須情報ですね。どうもありがとうございます。私のような大阪人にとっては「浪速の商人」的かけひきが通用しない大須は買い物がしにくいのですが・・。店員が高飛車な態度に出てくるのは、許せません（特に、ＧＯＯＤＷＩＬＬ！）。大阪・日本橋でも、ソフマップだけはそんな感じですが、ソフマップは元から底値がついているので交渉の余地がありませんしね。

◁ 011-1 NARCH ▷　１９９４－４－５　着

ｏ４／１、ＲＥＩＳ君からＤＩＳＫ入りの手紙が届いた。中身は「イモプロマガジン＃１」。手紙には、「大問題です」とあったので、立ち上げてみたのだが・・・・

タイトルの出るまでまあ何と時間のかかることか。けっこう読み込みは長いぞ。で、出てきたタイトルＣＧがヘボい。何だこりゃ？

でメニューなのだが、これ又何だこりゃ？と思う程ヘボＣＧだった。こんなＣＧ誰にもかけちまう。

さらにこのＤＭ、ＢＧＭもないしテキスト量は少ないし文面もメチャクチャ。作者は意識してやっているのだろうけど、単なる自己満足に過ぎないと思う。

３００円という値段を差し引いても、納得のいかない内容のものだった。

こんな低レベルのＤＭがＴＡＫＥＲＵで売られるとは、ブラザー工業は何を考えているのだろうか。ＭＳＸの同人ＤＭの質をあまり下げて欲しく無い。Ａｌｅｐｈさんも、ぜひ一度見てみて下さい。買いたくないのなら上げますよこんなもの。

ｏ人によって、買う価値のある物とない物の基準は分かれるだろう。時として、人は買う価値のあるものを勧めたがる。そういう点では私も例外ではなく、今から私のオススメの物をいくつか紹介します。

●月下の棋士（ｃｏｍｉｃｓ，５００円，小学館）
週刊ビッグコミックスピリッツ連載中のマンガ。将棋に興味のある人はもちろん、ない人でも十分楽しめます。現在３巻まで発売中

●ＬＩＮＤＢＥＲＧ「Ｌｉｎｄｙ　Ｗｉｎｇｄｉｎｇ」（ＣＤ，３８００円，徳間ジャパン）
リンドバーグ初のライブアルバム。全く性格の違う２枚組のＣＤアルバムです。私はライブに行った事がありません。ライブビデオならありますが・・・。

●ｔｒｆのアルバム全部（ＣＤ，１８００～３０００円，エイベックス・トラック）
どれもオススメですが、特に「ＷＯＲＬＤ　ＧＲＯＯＶＥ」はＧＯＯＤ！

●ダ・ヴィンチ（Ｍａｇａｚｉｎｅ，３８０円，リクルート）
月刊の、本を紹介する雑誌。４月６日創刊。その月に出る本は、かたーい本からコミックスまですべてを網羅しています。

●三毛猫ホームズシリーズ（Ｎｏｖｅｌｓ）
御存じ赤川次郎氏の大ヒット推理小説シリーズ。中１の時初めて「三毛猫ホームズの運動会」を読んでから、すっかりハマってしまいました。文庫版で沢山出てるので読みましょう。

こんな所でしょうか。ＶＥＲＮ．会員の皆さんも、何かおススメのものがあったら教えてください。一つのコーナーを新たに作りましょうよ。ね、Ａｌｅｐｈさん。

ｏ大阪に「阿倍野ＳｏＨｏ」という場所があることを、ＭＡＩＮＩＣＨＩ　ＷＥＥＫＬＹ４月２日号で知った。

″Ｓｔｒｉｖｉｎｇ　ｔｏ　ｂｅ　ｏｎ　Ｉｎｔｅｒｎａｔｉｏｎａｌ　Ａｒｔ　Ｃｏｍｍｕｎｉｔｙ″～世界のアーティスト村を目指す～という見出しの記事と、その阿倍野ＳｏＨｏの写真が幾つか載っていた。

ＪＲ大阪環状線の天王寺駅の南３００ｍに位置し、将来的には、この秋開港の関西新空港の便利な玄関口となるらしい。

ＳｏＨｏとは、ニューヨーク、グリニッジビレッジ南のサウス・オブ・ハウストン地区を指し、ここはファッションとアートの世界的情報発信基地である。それを大阪に持ってきたのである。

２００８年夏季オリンピックの開催地に大阪市が立候補するようだし、これからはナニワの街大阪ではなく、インターナショナルな街・Ｏｓａｋａとして生まれ変わろうとしているのだろうか。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

《《Ａｌｅｐｈより》》
４００字を越えそうな原稿はＤＩＳＫで送ってくださいね。では、コメントです。

「イモプロ」は私も武尊で見つけて、気になっていました。そんなにひどいのですか？そうそう、旧型ですが、豊田市内にもＴＡＫＥＲＵがあることが分かりました。市駅前のＣＯＭＲＯＡＤ豊田店です。これで、交通費が節約出来ます。

私はなんといってもマキャフリィの「パーンの竜騎士」シリーズをお薦めします。世界的人気シリーズです。まあ好みは人それぞれですが・・・ね。

阿倍野ＳｏＨｏは我が母校にしてＶＥＲＮ．発祥の地、府立Ｔ高のすぐ近くにあります。３月暮れに急に有名にな

りましたね。
　わたしは大阪の街はいつまでもナニワの、商人のまちであって欲しいと思います。個性をぶち壊す国際都市化はいりません。
　ジャン²横丁の将棋場の名物じいさん（あのハデな人）を最近見かけません。いったいどうしたというのでしょう？

◁ 052-1 白木雄介MT ▷ 1994-4-7 着
　前回の文章の続きだったりする。
〈脚注モード〉ファミレス：ファミリーレストランの略、デニーズとかロイアルホストとかスカイラークとか言うあれですね。うちの方の人々は同人誌の製作等によく使う。結構前、デニーズ（馬事公苑店：通称バジデニ）で夏コミ前の突発原稿仕上げに毎日のように長居をし、店員の名前を覚え（爆）２４時間営業なのに追い出され(大笑)ついには滅びぬ(笑)じゃなくて、ついには店員の名前を同人誌の名前に付けてしまう、近ごろはデニーズはたかいので廉価なガスト（すかいらーく系）によくいくのだった。
〈脚注END〉
夏コミの申し込みをしていた人々を見て私は「パソコン系な人々」と推定した。友人が「人々」に近づく（笑）、声を掛ける「何系サークルですか？」、相手は一瞬たじろいで苦笑いし答える「パソコンですけど」、当たった（大爆）
－ZAP－
　〈脚注モード〉ZAP：多分「とぶ」っていう意味でしょう。「FLY」ではなくて空間的に繋がっていないような所に・・・（例）当時、CLASSでは「ドルアーガの塔」というゲームが流行っていました。その際の会話です。T「ねえねえ、何処まで進んだ？」　N「XY階まで進んだけど、ZAPしてxy階まで戻されちゃったよ」
－ZAP－
　ZILOGな話・・・Z380追加情報、内部DATABUS32BIT、外部DATABUS 16BITですね、アドレスが32BITなのでほぼ32BITCPU。ところでALEPHさんが「HD64180はZ180の互換CHIPですよね」とかかれておりますが正しくは「Z180はHD64180の互換CHIPですよね」が正解、オリジナルは日立なのです。Z80のマッパー付属版ですね、512Kまで使えますがR800のアドレス管理機構同様MSXでは使われてはいませんね（HDシリーズは現在は16Mの奴が出ている）、Z380でもちゃんとサポートされています。あと、ALEPHさん2系統ってどういう意味？CHIPの互換系だったら色々あるけど
Z80－Z180－Z380　Z80－Z280　Z80－Z800　Z80－R800　Z8000（これって互換性が無いのだ。あるのはBUSタイミングとかの互換性、特徴はレジスタ部分で16BITCHIPなのに64BITレジスタ　嶋正利氏のZILOGでの最後の仕事）というふうに・・・Z80のエピソードが知りたい人は岩波書店刊 嶋正利著　マイクロコンピューターの誕生「わが青春の4004」　を読むことをお勧めします、設計論とかが入り交じっていて難かしい本だけど・・・
－ZAP－
　3月2X日　友人宅に遊びに行く。ちょうど、ミンキーモモのガレージキットを作っている最中だった。そこでそれを中心にした話が盛り上がった。テーマは色はどう塗るかということであった、まず面そう筆の話、これはやっぱり田宮でしょうということで決まった、田宮の奴は値段が安くてもちゃんと高級品、画材としても使える、900円くらいの奴じゃないとかなわない（他社では）。次は重要なカラーの話 、どれが発色がいいかということ 。この場合、たいていの人がこれがいいと言って疑わないプラモカラーが候補から外される。実はフィギィアを作る場合最も悪い発色なんですねーてかてかして第一肌色が・・・。そこで何がいいかというとアニメカラーとガッシュなんですねーこれだと肌色がいい。あと画材の価格について、絵の具を盛る金属製の皿、これは安いという話をした10枚100円だもんなあ、そのうち一気に200円何て言うことがあるのではないかという話もでた。話とは裏腹に、まあこうしている間にも黙々と作っているのだった。スカートは外して作っている・・・私「スカートがパーツとして別なのは便利でいいよね」（この会話は何でしょう？）友人T．H「このキットは違うけどね」私「へ？・・・」（この後会話が凄くなるのでWAREKOM倫）
　この後CX系で放映されている「どうなってるの？」というTV番組の話をした。セラムンの回の話だ。私「あれってガレキ屋が出てきたよね」T．H「ああ、あれね、あれってT．Aさん（友人であり漫画家でもあるXXXねこ先生のこと）の知り合いらしいよ」私「ゲゲッ世の中って狭い」T．H「そうだね、何だか、イベントで「TVに出るんだ」って言われたらしいよ」その人はその後同番組のばか息子大賞にノミネートされていた・・・
　あと最近出来た。漫画専門店の話、T．H「ところでXXいった？」私「未だいってないけど」T．H「凄いよー広いしー店員がコスプレしてるし」私「ええ～」T．H「舞と春麗とか、ブラックジャックとか」これは早くいかねば！！
－ZAP－
　THEMEに移ってパソコンを買い足すとしたら・・・ずばり、ピザ箱とかネキストでしょう（おいおい、それってUNIXマシンだって）。頭によぎる声・・・・講成員A「DOS／Vが安い！！」同B「安い！！」A「一太郎0．5秒」B「0．5秒」頭に何やら奇怪な帽子を被っている。宗教儀式か？（知っている人だけ笑いましょう）
　実際の話、僕は現在MSXだけだが不自由はしていないが、買うとしたらメディアコンバート用のマシンとかX68Kがいいな・・・後うちにピュウタが入ります（爆笑）・・・欲しいのは周辺機器・・・RS232C，MODEM，MSX－SCSI，SCSI－HD，レーザープリンター，電話回線＊X，マルチスキャンモニター，ビデオプ

リンター・・・・ですね。

－ZAP－

サークル云々は同人ソフトハウスは余り知らないのでパス

－ZAP－

私のシステム、ハードはA1－ST&FXでHBP－F1Cとスキャナーがついていてモニターはテレビを使用している。ソフトはグラフィックがMSX－PAINTⅣとMFAN付属ツール，エディタはSKIDとV&Z，アセンブラはMSX－DOSスーパーハンドブックの奴とM80，こんなとこでしょうか

－ZAP－

イラストを書くときにお勧めなほんの紹介：出しているところは忘れましたが「初めての人物画」っていう本がお勧めです。どういう本なのかというと、人体を書くための資料集っていうのがあっていると思います。ただし、このほんの支持どうり書いていると「イラスト」になってゆかないので、あくまでも「資料」として・・・1500円くらいで白い本です。漫画家さんの家に持ち込みする人は大部分この本を勧められるらしい。例としてサザンアイズの高田先生とか・・・

－ZAP－

さっきパスしてしまいましたが、サークルの話です。好きなのは1，ASCATさん・2，魔導幼稚園さん・3，TeamKAMさん等ですね。1・2は何か本当に安定した物が期待出来て凄いなっていうテクガイがB5版のころからFANですね（ASCATさんは）魔導さんはF－ZERUに感動したっていう。3はなかなか訳の分からないもの（だめだこりゃDISKなど）を作ってくれるとこで某橋本和明氏のサークルですね。まあこんなところかな？

サークルといえばですね、近ごろなぜかいえにある「それいけX1」という雑誌（Vol．14）を捲っていたらCLUB紹介の蘭に「S-OS　CLUB」なるものがのっていて、　これって？

－ZAP－

3／27のパソケにいきました。MSXな人の人数凄かったです。それにしても初めていったんだけど東京文具っていうとこはあんまりよくないね都産貿はいいと思うんだけど、パソケSTAFFな友人に文句言っちゃうかも

次回へ－ZAP－

LINKS　6869366 ユース　←LINKSな人の為の連絡先

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

〈〈Alephより〉〉

技術系は私には発言権なしですね。

MSX－SCSIはぽしゃって、MSX－IDEになるそうです。が、私の前ではMFPやKam'sの話をしないほうがいいですよ・・・。（←怒りを抑えるアレフ）

S－OSCLUBの名前を持つサークルは結構あったみたいです。最も有名なのが、S－OSCLUB　Illegal（イリーガル）で、私が入会しようと思った刹那、閉会の噂が聞こえ、93年限りで本当に終わってしまいました。現在活動中なのは大阪のS－OSUSRS'CLUBだけだったと思います。EXTRA、Illegalの2大サークルを失ったS－OSユーザー、その命運やいかに！？

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

◁ 035　TAKA ▷　1994－4－8　着

こんにちは．無事に皆さんのお手元に，#8が届いたでしょうか．昨日（3／22），全ての発送作業を終えて，今これを書いています．今回は，私が発行を代行させて頂きました．3／12（だったかな？）にAleph氏から，「今回はちょっと出来ないので，代わりに・・・・」という電話があり，「ええ，いいですよ．」と安請け合いをしてしまった私．これが地獄（でもないけど）の始まりでした．

3／14，15は私が横浜にいないということで，版下を3／16以降に到着するようにしてもらいました．そしてその版下が届いたのが，3／18．その日は夜遅く帰ってきたので，何もしませんでした．3／19，バイトが休みなので，コンビニで20部分コピーし，製本作業をしました．終了後，次の日の公開模試の勉強をしました．

3／20は情報処理（第2種）の公開模試の日．水道橋まで受けに行ってきました．結果はまだですが，まずまずの出来だと思います．（ちなみに4／17が本試験）試験から帰って来て，残り32部の印刷・製本作業でした．しかし，疲れたので最後の作業は次の日へ・・・・

とても嬉しいお休みの3／21，製本作業の完了した52部について，落丁などが無いか確認の後，残りの会費を記入して，封筒に詰めました．そして3／22に郵便局に持って行き，発送して全ての作業を完了しました．

今回はいい経験をさせてもらいました．Aleph氏は毎月こんな事をしてるんですよね．ホント御苦労様としか言い様がありません．（編集作業だって1人でやってる，って言うじゃないですか．）あっ，そうそう，恐らく次号から私が20部発行代行することになると思います．その時は，よろしくね．

P．S　上とは全く関係ありませんが，VERNETの他に"S－OS"の盛んなサークルはありませんか？知っている方がいらっしゃったら，ぜひ教えてください．

－－－－－－－－－－－－－－－

突然ですが，NARCHさん，どうもありがとうございます．（#8参照）VERNETの支部名については，結構悩んだんですよ．"VERNET横浜"，"VERNET関東"，"VERNET東京"の3つです．"関東"に関しては，どうも語呂が良くないと感じ，没．"横浜"に関しては，「関東地方でチームを作って欲しい」というAleph氏の要望により，エリアが狭いなと思い，没．ということで，比較的広範囲を指すことも出来る（んじゃないかな）"東京"となった訳です．（ほら，千葉県浦安市にありながら"東京ディズニーランド"って言うでしょ．）東京都に住んでいる方からクレームが来そうですが．

「私は横浜に住んでいます」，と言っても，私の住んでる所は，横浜の北の外れなんですよ．ちょっとコンビニに買物，って３０mほど行けば，そこはもう川崎市ですからね．それに電車で１５，６分も行けば，東京都に入ってしまいます．（いわゆる”横浜”に行くよりも近い．）これも”東京”を選んだ理由の一つです．もちろん，「”横浜”の方がいい」とか，「こういう支部名の方がいい」なんてのがあったら，お手紙下さい．多数あった場合は，サッサと変えてしまうでしょう．（この辺は独断と偏見）

ＶＥＲＮＥＴの支部名を名乗っていますが，たいした事はやってません．Ａｌｅｐｈ氏の編集作業すら手伝ってはいません．ましてや，ソフト開発なんてとても，とても・・・・（私はＢＡＳＩＣだって儘ならないんですからね．偉そうに言えることではないけれど．）とりあえずは，Ａｌｅｐｈ氏に「これやって」と言われたことしかやっていません．それでも，私は「ＶＥＲＮＥＴの隠れスタッフだ！」と勝手に思い込んでいます．（笑）

まぁ，とにかく，皆さんイジめないでよろしくお願いしますね．

（注：まだＶＥＲＮＥＴ内ではありませんが，私のところに来る郵便物に”横浜市港区・・”と間違った住所で届くことがあります．郵便番号が合っていたり，”日吉”という地名から，それでも間違わずに私のところに来ています横浜市には”港区”は存在しません．私の住んでいるところは，”港北（こうほく）区”です．郵便番号などが間違っていると，”港南（こうなん）区”の方に届いてしまう場合があるかもしれません．もし私にお手紙を送ってくださる方は，気を付けてください．後，良かったらたわいもないことでもいいので，お手紙下さい．返事を書きますから．）

－－－－－－－－－－－－－－

前に”横浜”について少し書いたので，もう少し何か書いてみましょうか．

「私は横浜市港北区に住んでいる」と書きました．私のアパートから２ｋｍほど歩いたところに，あの”光栄”というソフトハウスの本社があります．なかなか立派なビルです．また，日吉の商店街の中にも”光栄”とロゴの入った小さな建物もあります．（恐らく今の自社ビルができる前は，そこにいたのでしょう．今は全く使われていない様です．）そして，私のアパートから２０ｍほどのところに社宅と思われるアパートがあります．（”第2光栄メゾン”まだ出来たばかりで，新しいです．どこかに”第1”があるのでしょうか．）「私の家の近くのソフトハウス」でした．

そう言えば，ＦＦシリーズで有名な”スクウェア”もかつては日吉にあったそうです．（今は渋谷区恵比寿にあります．大阪にもありますね．）”スクウェア”で思い出しました．今（恐らく）全国的に”ＦＦＶＩ”のCMが放映されていますよね．あのCMのバックに使われている場所は，渋谷です．画面左上に見える”１０９”と書かれた柱状の建物が目印です．では”１０９”とは何か．渋谷には”東急（東京急行）”系列の建物が多いです．つまり”東急”　－〉　”とうきゅう”　－〉　”十（とお）九（きゅう）”　－〉　”１０９”という訳です．CMに出ているあの建物は，恐らく”渋谷１０９Ｐａｒｔ２”でしょう（間違ってたらごめんなさい．）

今うちの近くの日吉駅（東急東横線）では工事が行われています．簡単に言えば駅ビルを作っています．５，６階建の百貨店みたいなのが出来るようです．平成８年完成予定なので，まだまだ先のことですがね．うまくいけば私が大学４年のときに完成です．大学を卒業するまでは今の住んでいる所から動きませんので，利用することがきっとあるでしょう．

つまらないことをグダグダ書きました．そろそろ失礼しようかな．最近”ＳＤスナッチャー”を手に入れて御機嫌のＴＡＫＡでした．　では．

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

《Ａｌｅｐｈより》

＃８の発行、大変御苦労様でした。大助かりです。学校の生協もおしゃれなイメージで再び開店し、待ちに待った新型ＸＥＲＯＸも導入されて、またこちらで印刷出来るようになりました。

Ｓ－ＯＳユーザーズクラブの住所を御存じの方、御一報下さい。ＥＸＴＲＡのバックナンバーに載っているかな？と思ったのですが、見つかりませんでした。確か、ＡＹＡＮＹさんは会員でしたよね？

Ｘ１平和研究所のＳ－ＯＳ系記事の比率はどれくらいなのでしょう？気になるサークルの一つです。

◁ 044　佐久間雄作 ▷　１９９４－４－８　着

VERNET最新号が届いて、「折れ曲がってない！」と喜びの声を上げてしまいました。やっぱりピンとしてるといいなあ。本当、綺麗です。今後もよろしくお願いしますね。

VERNET情報局は目次の次のページ、または会報の最後にあるのが自然だと思います。何か理由があるのでしょうか。

自然である理由ですが、VERNET情報局の内容がサークルVERNET側からのお知らせだからです。いかがでしょう。

新コーナーに「感・想・伝・言・板」が出来るのですね。でも僕はここに書きます。感想そのものもありますが、意見もあるからです。だめでしたら次回からわけます。

Lovers Magazine Vol.11の原稿を書き終えてほっとしていました。またVERNETでも読もうかなと手にして、ふと思う。

「次の投稿締切はいつなんだろう」

見てびっくり。

「ひぇぇ〜〜、12日？ 郵便事情も考えると10日までには投函したいなあ。するとあと…もうすぐやないけ！」あああああ、これから通信にはまろうと思っていたところだったけど、こちらの原稿をおとしてはまずい！ ということで今入力中です。月刊の発行周期にまだ慣れることが出来ない私。

通信で僕が出没しているのは主に二つです。岐阜市の「ＰＡＯ☆ＮＥＴ」と愛知県知多市の「TALK ISLAND in ICE LAND」です。どちらも24時間運営です。知多市は遠いよぉ(T_T)。電話代が恐ろしい。僕は岐阜市の人間だす。
ではこの２つのネットの紹介です。

－－－－－－－－－ＰＡＯ☆ＮＥＴ－－－－－－－－－－－－

Ch.1 0582-65-9281 300〜14400bps MNP5/V.42bis 24H
Ch.2 0582-65-8856 300〜14400bps MNP5/V.42bis 24H
Ch.3 CLOSED USER CHAT ONLY! 23:00-5:00

－－－－－－－－ TALK ISLAND in ICE LAND －－－－－－－－

(0569) 42-1622 150bps〜14400bps MNP〜LAPM-V 24H

特にＰＡＯ☆ＮＥＴの方に出没します。

X68000にPANICというｱﾆﾒｰｼｮﾝ再生ｿﾌﾄがあり、これに見事はまりました。ｾｰﾗｰﾑｰﾝのを見付けるとすかさずダウンしています。ああああ、誰がこんな体にしたぁぁぁ！(ｵｲｵｲ)
で、もう一つあります。ＫＩＳＳというものです。これは「着せ変え」ｼｽﾃﾑでして、ｳﾘｳﾘするのがとってもいいです(^_^;)。当然女の子が多いです。愛がないと着せ変え出来ない部分（特定の服）もあります。普通の方は「愛」さえあれば大丈夫？（ﾄﾞｷｭﾒﾝﾄにも書いてあった） しかーし愛のない方でも大丈夫です。ｱｰｶｲﾌﾞ内の[ﾋﾟｰ]を[ﾋﾟｰ－－]して[バキューーン]するとしっかりウハウハです（ドッカーン）。一番良かったのが「亜美ちゃん福笑い」でした。いやー、こいつは笑いがしばらく止まらなかったぞ。あ、この亜美ちゃんは「お兄ちゃん！」の方ではありません。お水の方です。
新しいKISSﾃﾞｰﾀをダウンしてきました。戦艦まであったとは…。平面ﾌﾟﾗﾓとでも表現したらいいのかなあ。パズルもあったぞ。応用がきくなあ。

僕の周りの友達は、僕の影響でどんどん通信を始めています。こんなに楽しい世界を知ってしまったら、
抜けられーへん！！ （抜けられない）
ということで、まだされていない貴方、いかがですか？

通信に関してはＲＡＮＤＹ先生から色々教えていただいたのですんなり出来ました。やってみると以外と簡単なのね。身近に通信している人がいたら教えてもらっておくといいです。電話代が随分変わってきます（とＲＡＮＤＹさんがおっしゃっていたけど、僕も今そう思っています）。でもばかすかやっていると僕のようになっちゃうから気を付けてね（次回の電話代が恐くて恐くて…夜も寝られずに通信しています(^^;)）。

うら・うら・うら・うら

もう春ですねえ。この言葉がとても似合う季節です。まさに春うらら。気持ちがいいぞぉ。
うらうらうらうらうらあああ！！！
でもこれはちと意味が違う。ストンピングストンピング。

ついにX68000に接続していたMO（光磁気ﾃﾞｨｽｸ）ﾄﾞﾗｲﾌﾞが修理から戻ってきました。これがない間はとても大変でした。日に日に増えるﾃﾞｰﾀ、それを待避するのが2HTﾌｫｰﾏｯﾄ（約1.55MB）のﾌﾛｯﾋﾟｰかHDD（ﾊｰﾄﾞﾃﾞｨｽｸﾄﾞﾗｲﾌﾞ）でした。ﾌﾛｯﾋﾟｰはすぐに枚数が増えるので管理が大変ですし、HDDは残り容量がほとんど無いところまできていたのです。MOﾄﾞﾗｲﾌﾞが手元にきてからはこれらのﾃﾞｰﾀを全てMOに収納しました。うーん、すっきり！ MOは121MB（ﾌｫｰﾏｯﾄ時）あるとはいえ、すでにﾌﾛｯﾋﾟｰと化してします。

X1turboZがもう一台欲しい。X68000は二台欲しい。LANに体が慣れているのでﾌﾛｯﾋﾟｰやRS-232C経由では不便だけど、ないよりはずっとよい。あとは先立つものの確保だけだ。がんばるぞー！

咳が止まらない。ごほっごほっ。風邪をひいてからこれだけ治らずにいます。以前もこんなことがありました。
病院へ行くと、薬を出したり注射をしたり点滴をしたりしてもらうのですが、良くなるのはその時だけ。それであきらめて病院へも行かずにほっといたら半年後にやっと治ったのです。
ちょうどその時と同じ状況です。病院へ行ってもきっと同じだろうということで１回も行っていません。半年後までに治ることを期待して今日もごほっごほっ。

Loversがどんどん凄くなる。Ｘ１ﾕｰｻﾞｰは入会してみてね。楽しいよ。

市内電話が１分10円になってしまった。おちおち通信にはまれない。一日市内のﾈｯﾄに10分遊びにいくとして、１ヶ月30日で計算すると3千円。市内だけでこれだけかかってしまう。やばいやばい、と言いつつまた後で行ってこようと思っています。はたして10分以内でおさまるのだろうか。この間もう少しでﾁｬｯﾄするとこだったしなあ。市外は最近控えています。

サー●ルＫ（こちらの通称は「まるけい」）のおにぎりが随分崩れやすくなっている。困ったものだ。

　僕のことをオタクだと呼ぶ友達がいる。そうか、僕はオタクなのか。ということで僕はオタクです。

＜＜＜＜＜　テーマ　＞＞＞＞＞

○もし、パソコンを買い替える／買いたすとしたら・・・
　あれ？ これさっき書いたな。ということで終わり。

○サークルレビュー
　一番のお勧めはLoversですよ。うんうん。Ｘ１ユーザーはぜひ入会してみてください。会長曰く、「情報交換サークル」ですから、何でもありです。僕は書きたい放題書いています（いつおんだされるかこわくてこわくて）。音楽、ＣＧ、ゲーム、ユーティリティも掲載されます。これぞDiskMagazineといわんばかりです。最近ではワイヤーフレームのデモもありました。おっと、PSGサンプリングもあります。でも一番楽しいのは投稿されているかたの文書です。あなたもこの世界に入ってみませんか？ もちろん音楽のために、なんていう理由でも構いませんよ。

○私のシステム自慢
　自慢することは好きではないので書きません。「私のシステムの紹介」というようなテーマだったら書いたのですが。

＜＜＜＜＜　Ｖｏｌ．８の感想　＞＞＞＞＞

○アッキーさんへ
　光ファイバー網はぜひとも実現してほしい。パソコン通信ではこれを利用したものよりも人口衛星を利用した方式が普及してほしいです。

○ＢＵＮさんへ
　実費という言葉を使用していない理由が分かりました。ありがとうございました。

○水瀬麻紀さんへ
　ついにVERNETにも参加されましたね。その投稿力はどうやって維持されているのでしょうか。気になる、気になるよー。
　裏話などあると楽しいでしょうね。

○ばんちょさんへ
　X68000買いましょう。PANICははまりますよ。

○ＲＡＮＤＹさんへ
　僕は、バルログが勝った時の叫びが「ヨーグルトレイホー」という意味不明な言葉に聞こえます。

○加トさんへ
　37ページのイラスト気に入りました！ 僕は加トさんのファンです。これからもイラストお願いしまーす！
　イラストですが、人物に対して右側（その人物にとっては左側）から見たイラストが多いですね。逆側から見たものもお願いします。
　「さむタマ」ですか。僕は「忍たま」が好きです。分野が違いましたね。でもこれでわかってもらえるだろうか。
－＊－＊－＊－＊－＊－＊－＊－＊－＊－＊－＊－＊－＊－＊
　ではまた。

＜＜Ａｌｅｐｈより＞＞
　感想伝言板は没企画になりそうです。
　いつも、つかいやすいテキストファイルで送ってくださって、ありがとうございます。佐久間さんの原稿が一番編集しやすいです。
　ＰＡＮＩＣは、ＴＹＬＩＢさんにもらって・・・はまりました（爆）。でも、バカスカ容量を食いますね。今のＸＶＩクンには厳しいサイズです。ああ、はやくＭＯを入手せねば・・・。
　ｔｕｒｂｏＺ、ほしいなぁ・・・。らんさんが、私が紹介した店でＺⅢを３０００円で買ったそうです。くっ、くやしひ・・・（涙）なぜ私が行った時にはないのでせう。

◁ ００４　ローゼン ▷　到着日不明
　（Ｓ・Ｗの方から来た人は最後の方にワープしてください。）アレフさんが帰ってきた日、Ｔ高執行部室でとある人（♀）に「へ～、これがアニーちゃんの・・・」と、見物されていた。（Ａ：私は見せ物か！？）決してあの日のことは忘れまい・・・。
　そーいえば、Ｐ．３８右下に書いてあった「そうさく畑２７」ではじめて加トさんを見た。感動した。涙はでなかったけど。さらにそーいえば、ｖｏｌ．７でアレフさんが企画したあれ（＝お絵かき大会）はどーなったんだろう。アレフさん、責任とって絵をかいて♡
　ところで、ここを読んでいる人の中にスレイヤーズを知っている人はこのくらいいるのだろうか。私は最近、これにはまっている。はっきりいっておもしろい。正伝７巻、外伝７巻発売中。
　あと、最後に１つ。前回（前々回か？）に予告した急展開が今回（前回？）に実行出来なかったのは、これみなアレフさん・・・もとい、しめ切りのせいです。たぶん。本当はこうなるはずじゃなかったのですが、知らぬ間にあーいう風に話が進み、今回で軌道修正を終え、当初予定の方向に進むのは次回です。ごめんなさいっ！！おわびに次回のネタばらしをちょこっとしますと、次回はドラ○○（○○≠また）が出ます。もうわかりましたね？それから、もう一つおわびに、次回はもっとヴァトルダーをいぢめるぞぉ！（これがいやだという奇特な人はアレフさん経由でおハガキでも下さい。ＶＥＲＮＥＴ到着後５日でなんの連絡もなければ、予定通り刑の執行を・・・）。では、またお

会いしましょう。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
《〈Alephより〉》
　なんか、私が極悪人みたいですね。絵は加卜さんが描いてくださるはずですが、どうなっているのでしょう。（影の声：やっぱりあの藁半紙はまずかったよなぁ。）（影2：日ごろの行いだよ。）
　ん？なにかいいましたか？（謎笑）

◁ 037　TYLIB ▷　1994－4－8　着
●通信をしたいなーと思って部屋をさばくっていると、MSX用のモデムとX1のモデムボードが発掘されました。しかし、どちらも300BPS！困ったものです。（買うだけで今の今まで使われていなかった）
●毎週名古屋の大須をゲームセンターでとった赤い餓狼伝説スペシャルの帽子をかぶってうろうろしています。（見かけた人がいるかな？）
●甘党です。夏になるとアイスを工場直売の店で10本単位で買ってきて、買ってくるLDを見ながら駆けつけ10本をやる。（30～60分以内）大体30本ぐらいは1日に食べてしまう。
　いつも行く大須の「すがきや」ではいつもソフトクリームぜんざいを食べ、そのあとに「コメダ」という喫茶店の「シロノワール」というものを食べにいくのが土日の日課となりつつある。（知る人ぞ知る、ホットケーキにソフトクリームをプラスしたもの）これとアイスココアの組み合わせはとてもハッピーです。ここのアイスココアはただの「冷たいココア」ではない。冷たいココアの上にソフトクリームがそびえ立つとてもすばらしいドリンク。この夏、皆さんもトライしてはどうでしょうか！？

テーマ「もし、パソコンを買い替える／買い足すとしたら 」
　欲しいと思っているパソコンはNECの9801シリーズで、欲しいぞ買うぞといいつつも既に10年が経過してしまってアニバーサリーなのです。いつになったら買うのやら。
　あとはA1－GTかな？

テーマ「サークルレビュー」
　いまはVERNETのみの為、パス。

テーマ「私のシステム自慢」
　LDプレーヤーが今はもう時代遅れのSONY　MDP－999。これがパソコンよりも一番高いし30Kgと一番重い。（車を除く）今の使用頻度から考えて、今年もつかどうか不明である…。ラックにも入らずに畳の上にどかんと転がっている。とは言ってもラックなど無いけども。蹴飛ばしたら痛いぞ。
　パソコンではX68000がオプションが多くて一番かな。ACE－HDの初期タイプで、クロックアップもバッ活では絶望的な12．5MHzと言われていたマシンですが、17．5MHzまで軽くいき、内部のメモリーを100nsから80nsに変えるだけで20MHzに耐えるようになったという奇跡のマシンです。しかし内蔵HDDは壊れ、4段クロック切換えスイッチを天井に付けようとして穴開けてぶらさげたまま。以前はNMIリセットで切換えをしていたのですが、NMIリセットも使いたくなった為。ひどい時には基盤むき出しのまま使っていたりする。

　オプション
　　本体メモリー2MB（最低ぎりぎりですね）
　　マウス・トラックボール
　　SCSIボード、MIDIボード（このあいだまでV－MAXがはいっていた）
　　外付けSCSIハードディスク　200MB
　　ジョイスティック
　　3．5インチ光磁気ディスク ICM MO－4120
　　ツクモ1．44MB対応3．5インチ2ドライブ
　　SC－55mk2（MT－32は道路の菱形の所に置いて来た）（A：なんてことを！転がせばみんなで幸せになれるのに・・・）
　　カラーインクジェットプリンタHP－505JPlus（超特価品）
　　SC－55mk2用防磁スピーカー SONY SRS－160（安物）

　X68000でMSXとUFOのディスクコピーとMOへのバックアップを行い、ファイルの検索や展開もMOやHDDで行う為に、他機種との互換の無い「PMA」の展開と実行のみしかMSXは仕事が無い。有効的な使い方だと私は思う。

　MSX2+　A1WX
　　オプション　なし。せいぜいジョイスティックかパッドのみ。最近MSX用モデムが部屋から発掘された。あとはコナミの新10倍カートリッジを発掘する。しかし、用途が不明である。グラディウス2とサラマンダーがあるので、何かに使えるのではと考えている。わかる人は教えてください。
　　内蔵メモリー512KB（DOS2のロムが無いために宝の持ち腐れ）
　　RGB15ピン端子の内蔵

　X1turbo2
　　オプション
　　FM音源ボード、ハードデュプリケーターボード「ナポレオン」
　　モデムボード（最近部屋から発掘された未使用品）
　　第二水準漢字ロム（別売りだったんですよ）
　　データレコーダー、マウス、ジョイスティック

プリンター　エプソンJP－80（カラー機能が壊れている）

その他のパソコン（ポケコン）は以下の通り。
MZ－1500、X1F／20、X1G／30、PB－770

番外として
SFC、SFC用UFOV3（26M）、Duo－R
テーブル型ゲーム筐体×2

よって、フロッピーディスクが1万枚はあるのではと推定されている。需要の多い時は毎週10箱から20箱単位で買っていた。まあ、最近はMOのおかげでディスクの節約が出来ているけども。しかし、毎月MOが1枚づつ着実に増えてきている。（MAGは偉大です。Woody－RINNさんに感謝！）

とれんでぃ（？）

最近、X68000に「PIC」に代わる「PIC2」なるものが存在する。今までの「PIC」よりさらに圧縮率が向上しているらしい。入手してあるのだが、扱うCGの色数が65536色のモードのみということで、16色のCGが特に多い私としては「MAG」しか使っていないためにテストをしていない。CGローダーの標準的ツールになるか？！どなたか使っていませんか？

捜索願いです。

MSXの圧縮ファイル「PMA」を他機種でも互換のある「LZH」のファイルにコンバートするツールを探しています。「LZH」ファイルならば、X68000でも、PC－9801でもメモリー内で展開して内容確認が出来ます。（7万で買える安いDOS／Vマシンでも。）今はMSXでPMAを一旦展開してからX68000のHDDにコピー、LHAで圧縮してMOに転送と、大変面倒な作業をしいられています。
だってA1WXじゃ…。クロックアップしてもドライブは1台だから面倒だし。さっさとDOS2のロムを買えば512KBあるRAMをRAMディスクとして使えるのに…とは思うのですが素直じゃないから。HDDが無いとたとえA1－GTを買ってもすぐには解決しないと思うのですが、どうでしょうか？HDDの必要性を強く感じています。

言いたい放題

あぁ、「あぁっ女神さまっ」のLDがまた延びた。かれこれ3ヶ月お預けを食らっている。しゃーないから「幽遊白書・劇場版」「万能文化猫娘5」etc．を買ってくるが、ダメだ。新刊のコミックも同じく5月。困ったものです。
あと、「最新アダルトアニメ保存版」とやらの本に手を出してしまい（ポッ…←笑！？）読んでいると絶版とかかれているものが多くあり、ふーんとLDをさばくると「小猫ちゃんのいる店」「シーサイドドリーム」「変奏曲」など、うちにも絶版のLDがあるのに気がつく。ほかにも「マクロス海外版」「メガゾーン23海外版」「クリィーミーマミ永遠のワンスモア」etc．ひそかに高く売れるのではと期待をしている。
皆さんの意見をおまちしています。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

《Alephより》
私は辛党ではありませんが、甘いものは苦手です。特にクリーム系は考えただけで上顎がひくひくしてきます。（影の声：きっといぢめられたんだ。）（影2：いぢめられたんだ。）（影1：かわいそ～に）（影2：ザマーミロ）
ん？（爆笑）

◁ 029　無双華 ▷　1994－4－8　着
●Alephさんが命ケズって（？）作ってるんだから、せめてアンケートだけでも投稿しましょう。
●NHK教育テレビPM4：55からの「音楽ファンタジー夢」はいい。一度見て［聞いて］みて下さい。損はしませんよ。
●あと「ショタコン」「ローリー」ってなんですか？ねぇAlephさん！？

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

《影》
（影1：きっとわかっていてきいているんだよ。）
（影2：きいているんだよ。）
（影1：あやしいね。）
（影2：あやしいね。）
《Aleph》
影退散！（影：ぷしゅ～～）失礼しました！！！

◁ 023　BUN ▷　1994－4－9　着
外装のこだわりには異論ありませんが、二ツ折りか否かだけで9cr．UPは大きいと思いますョ。私としては従来通り二ツ折りのままが良いと考えます。（かけるべきところへの経費は惜しくないのですが）

私のシステム自慢．

愛機：FS－A1GT，PHC70FDに以下の機器を接続して使用しています．（専用です。）
モニタ：東芝19インチ、S端子付き
アンプ：テクニクス、SU－U44

スピーカー：１ｗａｙ、手作り品。
ラック：スチール製２段にローラーを取り付けて移動可
（上段、タボちゃん　下段、サンちゃん）

ＶＥＲＮＥＴユーザーの皆様方はパワーユーザーも多いので、これだけではなぁ～んだ！と思われる事でしょう。でも、タボちゃん以外の機器（含サンちゃん）はすべて屋外調達なのです。つまりタダなのです。
タボちゃんのがたつき防止（打ち込み時）のため底部に４個のゴムパッキンを貼付していますが、これも壊れた化電よりの流用です。
ですが長びく不況のため、システムアップはままなりません。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

〈〈Ａｌｅｐｈより〉〉
外装のこだわりは紙にすれば今の２／３でいけます。（もう今回そうなっているかも）封筒は、私としたことがうっかりして高い方のものを買ってしまいまして、前回だけ高くなっていました。（ごめんなさいです。）
ところで、ＳＴのワープロは「テクニクス」を一発で変換します。さすがはパナソニック・・・！？

◁ ０３４　ＭＡＮＳＡＫＵ ▷　１９９４－４－１２　着
本になってみると頁の上下が空いてみえますね。これを利用して（詰め込まずに）読み易くできるといいですね。

「サークルのあり方論争終結」
皆さん、それぞれに、しっかりと意見をお持ちで、時にその主張がぶつかりあうことがあっても決してそれは負の方向に向かうことはなく、吸収し成長し、新たな創造へとつながってゆくのですね。思ったとおり、みんな清々しい野郎（失礼）ばっかりだぜ。というのが、私の感想です。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

〈〈Ａｌｅｐｈより〉〉
ＳＴワープロではこれ以上のサイズ拡張は不可能です。拡大コピーを利用すると、精度が落ちます。Ｘ６の付属ワープロは、サイズはいいのですが、領域複写の機能が不十分なために編集が大変です。理想的な文字サイズ・文面領域は、ＥＸＴＲＡさんの会報に見られると思うのですが、どうやって作ってらっしゃったのでしょうね。（Ｍａｃ・・・かな？）
「論争」はそんなきれいなものではなくて、醜いどろどろした物ですが、とにかく（いいかげんなかたちにでも）終わってよかったと思います。(←なさけねぇーぜ・・・。)

◁ ０５４-1　奥村光雄 ▷　１９９４－４－１２　着
マウス（種類問わず！！）で、いらないものがあっても捨てないで下さい。詳しくは次号にて報告します。
また、Ｒ８００の資料に関して、（たぶん）今回のみ、コピーします。費用は、６４枚×２０円で、１２８０円＋送料です。うちの近くの店では、Ａ４サイズから２０円になってしまうので、これで実費です。〆切りは５月８日。一括で印刷しますので、お金の都合がつかない場合も、絶対買い取るのであれば可です。〆切り後作成し、送付しますので、定額小為替で、すみやかにお支払い下さい。は数は会費振り込みでも（Ａｌｅｐｈ氏がＯＫなら）可です。
都合のつかない方は、まず、注文のみいただきますので封書にて、返信用封筒、切手を同封の上、お送り下さい。折り返し費用をお知らせしますので、支払いの確認の後、送付いたします。
私自身、ちょっと高いと思うのですが、実費ですので、これ以上けづれません。アスキーの方で入手されることをおすすめいたしますが、無理だったり、その勇気のない方は御利用下さい。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

〈〈Ａｌｅｐｈより〉〉
Ｒ８００資料は・・・高いですね。買えません。私も人に物をただで配るのをやめることにします。ケチにならないと、サークルが潰れます。これまでに何か貰った人は運が良かったと思ってください。
（影１：こいつ↑５万円分以上配ってからきづいてやがんの。）
（影２：バカぢゃないの。）
（影１：バカだ。）（影２：バカだ。）
だ～っ、うるさーい！！！

◁ ００６　まみむめも ▷　１９９４－４－１２　着
○『パソコンを買い替えるとしたら』
実は この４月に 新しいパソコンを買うことになりました。（もちろん父が、ですけど）ＰＣ９８です。ソ○○ップで安ーいものをさがしました。『一太郎』用ですね。そんなわけで我が家にもまともな（？）ワープロができるようになったのです！んなわけで次号はもうちっとつめて打てると思います←もちろんMSXはすてませんよっっ
○大学合格しました！
大騒ぎしましたけど、なんとか入りこみました。
私は小学校の先生になりたいので、そういう関係の学校へ行きます。さーてどこでしょう！？
後輩諸君！こんな私でも行けたんだからがんばりたまへっ
ちなみに私は英語でセンターがなんと７４点でした。１００点満点ではなく２００点満点ですよ。（ちなみに平均約１００点…）さあ、おそれることはない！でもきちんと自分の行きたい学校を決めていこうね！浪人しても行きたいところに行くべきだと思うゾ！
○Ｐ．２４の『無双華さま』へ
あっこれはもしや新コーナー感想伝言板あてなのかなぁ、。（Ａ：没だって。）まあいいや
いわれてしまったーっっ　いや大笑い（ヤケ）
そうです ジツは アベル君はゾンビだったのです！…と

いう冗談はおいといて、（ケン君の方がアヤシいと思うけど）実は直接攻撃といっても吹きとばされたんですから斧の側面で殴られたんですね。相手が動いているんですから 薪割りみたいに刃を正面にということはないでしょう…実際斧で人を殴ったことないからちょっと分からないのですが（あったらアブない） でもそういうとケン君は背中ザックリ？ということになるので…つまりごめんなさいです ということです。あとスピアは一応槍という意味があるんでそういうイメージになってしまっています。もしかして無双華さんの考えているのはランスのことでは？（いつだったかケンちゃんのイラスト描いた時にはランスを持っていましたねぇ。まぎらわしくってすいません）それと、読みにくいというのは次号から一太郎を使ってワープロするので、少しは改善されるかなと思います。どんどんページ数が長くなってますからね。いずれにしろ、こういう意見はとってもありがたいです。本当に無双華さんありがとうございました.

○小説ＳＦ裏話ｖｏｌ．１

勝手にシリーズ化にする裏話（いいわけもこのたぐいかも）その１

この作品は前にも記したかもしれませんが メガドライブのセガから出ているゲームを勝手にノベル化しちゃったものです。セガさんごめんなさい。このゲームはＲＰＧでありながらチェスみたいに仲間を戦わすものです。今有名なので 一番近いのは 「ファイアーエムブレム」でしょうね。やったことないけど。そんなもので仲間がどんどんふえていく。ノーバを入れると総勢３１名！！

それは今のところまだ数が少ない（？）からいいけど、この小説で私はたくさんミスしてしまっています。（ずとづとか漢字とか）

大きいものでは「ＳＨＩＮＮＩＮＧ」とＮを間違って重ねてしまっている所でしょう。（無双華さん、あなたも引っかかっていますね、ケケケ）３回目からは直してあります。これで私の英語のレベルがわかりますね（笑）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

〈〈影〉〉

（影１：９８ユーザーだ。）

（影２：９８ユーザーだ。）

（影１：うけけ）

（影２：くすす）

〈〈Ａｌｅｐｈ〉〉

だぁーっ！！おまえらあっちいけーっ！

（日光影軍団：ひょ～っひょ～っひょ～っ……）

はぁ、はぁ、・・・ ・・・ ・・・、というわけで、コメントです。

まづ、合格おめでとう．もしかして大教ですか？よかったよかった。Ｓ研の部長は代々、良い伝統を引き継いでいるようで・・・しょうか！？（な○○さんをわすれていた・・・／帝風龍さん、○○ばさんにいっちゃぁだめですよっ！！／超謎笑・超内ネタ）

この前、シャイニングフォースⅡを買って来ましたが、（私にとっては）あまりおもしろくないです。「おもしろい」と思うレベルが高くなりすぎたのか、それともゲーム自体に興味がなくなってきたのか、はたまた、本当におもしろくないとか・・・。どうなっているのでしょう。おもしろいといえば、ＲＡＮＤＹさんにもらった「アレ」が最高です。比べるものが他に存在しませんね。えっ、「アレ」ってなにかって？おしえないもん。（笑）

－－－－－－－－－－－－－－

（ここから先は「アレ」についてわかる方がよんでね。）

しかし、「アレ」がＥ社から市販でもされたら、確実にＸ６８ｋのユーザーが万単位で増えると思うのですが・・・あっ、そんなことを論じる必要はないとか思っているでしょう！？（←人間不信／別名会長病）

でも、いちどしぼみかけたＸ６の市場を活性化するにはあれくらいの強度の爆弾が必要だと思いますよ。ＳＨＡＲＰはＤＯＳ／Ｖなんかにうつつをぬかしている場合じゃないと思います。Ｘ６にＺ８機と同じ道を辿ってほしくありません。非８ビット機で唯一、私の感性を閃かせたパソコンですから…。

◁ ０３６ あるまかん ▷ １９９４－４－１５ 着

■ＶＥＲＮＥＴテーマパーク回答

＞もし、パソコンを買い替える／買いたすとしたら・・・

とりあえずはＮＥＣ以外の機種でしょうね。

理由は、ただ単にＮＥＣが嫌いだからです。単純・・・

＞サークルレビュー

サークルと言えるかどうかは分かりませんが、ＤＭの「ＴｏｍＴｏｍＢｏｘ」は凄いです。

ＭＳＸユーザーならば一度は見ておきたいＤＭですね。

＞私のシステム自慢

私は現在パナソニックのＦＳ－Ａ１ＷＳＸを使用しているのですが、バッ活とＭマガ（１９９１年３月号）に掲載されていたＳＴの改造記事を参考にして、下記のような改造をしています。残る課題はＲＡＭの拡張ですね。

・ＶＲＡＭの拡張 （計１９２Ｋｂｙｔｅｓ）
・スロットの拡張 （＃０－１を拡張して３スロット）
・スピコンの追加 （内蔵ソフトのスイッチを利用）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

（ＩＮＴ：Ａｌｅｐｈ）

［サイズ的に再編集が困難なので、売ります／買いますを分離しません。］

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

売ります／交換します

下記のソフトを安価にてお譲りします（交換も可）。

もし必要なソフトがありましたら、以下の要領でお申し込み下さい（価格は安くていいですよぉ）。

036　あるまかん

＜ 申し込み方法 ＞

往復葉書にソフト名と希望する価格（送料別）、そして郵便番号・住所・氏名を明記して申し込んで下さい。
折り返し在庫の有無と送料込みの価格をお知らせします。
交換の場合には価格の代わりに交換対象となるものを明記するようにして下さい。
交換対象となるのは、ＭＳＸ関係のものであれば何でも構いませんが、特にＭＳＸに関する書籍（テクニカル関係の本やＭマガなど）の場合はポイントが高くなると思います
或いはＳＦＣのカセットとの交換でも構いませんが、まずそういう人はいないでしょうね。(^_^)
尚、申し込み期限は設けてありませんが、先着優先となりますのでご了承下さい。

＜ 申し込み先 ＞

〒８５１－０２
長崎県 長崎市 田上町 ４２２
中村 進一

＜ ソフト リスト ＞

No	ソ フ ト 名	（説・箱・Ｄ）
1	今夜も朝までPOWERFULまぁじゃん２	（無・有・４）
2	花のももこ組	（有・有・３）
3	Ys2	（有・有・３）
4	WANDERERS FROM Ys	（有・有・５）
5	ぷよぷよ(TAKERU版)	（有・／・１）
6	TETRIS	（有・有・１）
7	上海	（有・有・１）
8	中華大仙	（有・無・１）
9	GREATEST DRIVER	（有・有・２）
10	ピーチアップ総集編	（有・有・４）
11	スーパー・ピンクソックス２	（有・有・３）
12	ピンクソックス・プレゼンツ	（有・有・２）
13	ピンクソックス４	（無・有・２）
14	ピンクソックス５	（無・有・２）
15	ピンクソックス７	（有・有・２）
16	ピンクソックス８	（有・有・４）
17	MSXﾏｶﾞｼﾞﾝﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｻｰﾋﾞｽ92年5月	（有・／・１）
18	Panasonic VEDEO TELOPPER (FS-UV1) Superimpose Function Title Telop Wipe & Sheet Graphic Editor Japanese Character Generator	（無・無）

＜ 備考 ＞

・ソフトリストにある（説・箱・Ｄ）は、説明書・箱・ディスクの枚数という意味です。
・'／'というのは、ＴＡＫＥＲＵで購入した際に付いてくる黒いケースのことです。
・No.17には「べーしっ君 たーぼ」（２＋以降に対応）が収　録されています（ＢＡＳＩＣコンパイラです）。
説明書は「ＭＳＸマガジン９２年５月」掲載のものです。
・No.18はスーパーインポーズ機能を拡張する為のもので、第一水準漢字ＲＯＭを搭載し、画面はスクリーン８まで対応しています。内蔵ソフト（ＲＯＭ）を使用すると色々なことが出来ますし、勿論ＢＡＳＩＣからも利用出来ます。
尚、付属品などがありませんので、その分割引します。

買います

下記のものを適価で譲って頂ける方がいらしたら、前記の住所までご連絡頂けないでしょうか。
出来る限りそちらの希望する価格で買い取るつもりでいますので、どうか宜しくお願いします。
・ＭＳＸ－ＤＯＳ２カートリッジ
（出来ればＲＡＭ付きを）
・１９９０年５月号以前のMSXマガジン
・ＭＳＸ－Ｄａｔａｐａｃｋ
・「ｽﾅｯﾁｬｰ」又は「SDｽﾅｯﾁｬｰ」のサウンドカートリッジ
・１Ｍ ＤＲＡＭ（262,144×4）２０ＰＩＮ（中古可）

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

［ＩＮＴ ＡＬＥＰＨ：再編集してあります。ワーコンの領域削除に問題がありますので、多く残してあります。］

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

まずは質問で～す

１　P.9：Ｓ－ＯＳ　ＣＬＵＢ！
'ＳＯＦＴ９９の配布物'とは何のことでしょう？
何のことだか全然分かんないよぉ～。
２　P.10：サークル人気投票・結果
"Ｓ－ＯＳ　ＵＳＥＲＳ'ＣＬＵＢ"とはどういうサークルですか。それと、できれば他のサークルについても紹介して頂けないでしょうか。
３　P.10：ポイントリスト
P.10のポイントリストの会員番号の右側に'－１'とありますが、これは一体何なのでしょう。
'サークル特別会員'ということでしょうか？
４　P.29：Ｏ．Ｓ．
「マッドテープ普及率」の'マッドテープ'とは？
無知な私に教えてくださいまし。

＃８ カット・ベスト ５

独断と偏見でカットベスト５なるものを決めてみました
第１位　P.3　言い訳ドラ　（018 加ト）
第２位　P.38　ナコルル　（018 加ト）

第3位　P.4　諸葛孔明　　（012 NYAN）
第4位　P.35　謎の鳥？　　（024 NV組HIRO．N）
第5位　P.12　？？？　　（017 P．Nリリア）

フリートーク

◆P.2 ：こだわりの外装について
　Alephさんの負担が軽減されるのであれば一向に構いません。「折らずに入る封筒」に関しても大賛成です。装料分の値上げ額は19cr．ではなく20cr．にして下さい。端数は無い方が切りがいいですから。
　ところで、詩（？）に'はっくしょん'とありますが、ひょっとしてAlephさんは花粉症ですか？

◆P.3 ：目次に一言
　会員番号と会員名との間に空白を入れて、会員名を揃えるようにした方が見易くなると思いますよ。

◆P.25：「MAJESTIC TWO Soft」
　ここのサークルのソフトは幾つか持っていますが、一番のお気に入りは「魔龍牌」です。こういうの好きです。
ところで、前から思っているんですけど「龍召喚娘」っていうのはどう読んだらいいんでしょう。未だに分かりません。

◆P.30：MSX・FANの付録ディスク
　奥村さんのお探しの1992年12月号以前の付録ディスクは全て持っています（他のもあります）。
もし必要でしたら下記の住所までご連絡下さい。
いつでも構いません。奥村さん以外の方でもいいですよ。

〒851-02
長崎県 長崎市 田上町 422
中村 進一

◆P.32：'アンケートの「その他なんでも」は投稿扱い'
　えっ～そうなんですかぁ。知らなかった・・・。
うぅっ、新規会員の弱み・・・。う～ん見事な肩透かし！
載ると分かっていればちゃんと書式を合わせていたのにぃ
おかしなところで改行しているので何か変ですよぉ。
でも、今回はきっちり書式を合わせたので大丈夫でしょう
なんてこと言っていると採用されなかったりして。 (^_^)

◆P.32：VERNETのマスコットの件
　載るなんて思いもしなかったので勝手なこと書いちゃいました。もし、しんばさんが迷惑していたらごめんなさいね。
でも、ほんとっあのキャラクターはいいですよ！

◆P.32：アニメ「平成犬物語バウ」
　「バウ」が何であるかは分かったんですけど、今度は「さやかちゃん」のことが分からなくなってしまいました。
こりゃぁまた質問しなきゃいけないかなぁとか思っていたところ、たまたま春休みで遊びにきていた小学生の従兄弟の子に聞いてみたら、あっさりと教えてくれました。
う～んなるほどぉそいうことだったのかぁ。ふむっふむっ
ところで、このアニメはまだ放送されているのでしょうか？

◆P.32：'Alephがいつも使っている状態のもの'
　これって、もしかしかしたら先日お送り頂いたMARSの入っていたやつのことでしょうか？

◆みさんへお願い
　「MSX・FAN 1993/94 12～1」のパソ天で紹介されていた下記のフリーソフトウェアーを探しています。
もしこれらのフリーソフトウェアーを一つでも持っている方がいらしたら、前記の住所までご連絡頂けないでしょうか。
どうか宜しくお願いします。

作品名	作者名
・DOS1 RAMDISK DRIVER	M&M
・FDD CASHE CONTLOR	TSUYOSHI
・Luna	ふけっとましん
・SHEM	Sherry
・ザ・はなえ	Sherry

■おしまいで～す

　まだ色々と書きたいことがありますが、今回も時間が無いのでもうこれでやめておくことにします
（う～むっ残念）。
次回こそはもっと早い時期に投稿せねば！

1994．4．11　あるまかん

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

〈〈Alephより〉〉
　とりあえず、質問の答えです。
〈A．1〉
　'SOFT99'とはEXTRAさんの投稿プログラム／打ち込みプログラムなどのディスクサービスを担当されていたEXTRA大阪支部の独立後の呼称で、正式には'X1SOFT99'です。VERN．で言うところのVCMCですね。ただし、SOFT99さんは音信不通になって1年以上経過しています。筑紫さんにも消息がつかめないそうですので、事実上「消滅」と見てよいのではないでしょうか。
〈A．2〉
　S－OSユーザーズクラブ（書き方不明）については、情報待ちです。所在地は大阪、としか知りません。039奥野さん（＝AYANYさん）の情報を期待しましょう。

〈Ａ．３〉
　ＶＥＲＮＥＴではＥＸＴＲＡさんのまねをして会員Ｎｏの再利用をしていますので、混乱を防ぐために２代目の００１には００１$_{-1}$、３代目には００１$_{-2}$というふうに補助番号で表しています。また、会員番号は固有のものですので、同じ番号を持つ人が同時に存在することはありえません。
〈Ａ．４〉
　ＭＡＤＴＡＰＥとは・・・・教えません。なんとかして自分で手に入れて、研究して（？）下さい。大抵の会員さんが御存じですよ。
－－－－－－－－－－－－－－－
　外装ですが、やろうと思えばこんな事も出来ます。

会報－１６ページ	／	〈２０ｇ	４０ｃｒ．
郵便書簡	／		６０ｃｒ．
装料（糊／ピン）	／	〈〈２ｇ	３ｃｒ．
合計	／		１０３ｃｒ．

　驚くほど安く済むでしょう？ＥＸＴＲＡさんはこの方式を採られていました。しかし、この方式を採るには相当な内容の練り込みが必要です。現在のＶＥＲＮＥＴでこの方式を採ると、スカスカになってつまらなくなるでしょう。会長自身のレベルの高さと、高レベル・高効率の投稿が不可欠です。でも、いつかはＶＥＲＮ．もこの境地にたどりつかせたいです。

　また、現在の掲載量を保ちつつ全てディスクに押し込むと、こうなります。

3.5"ディスク会報	／＋	６０ｃｒ．
郵便書簡	／実測２４．９ｇ	６０ｃｒ．
合計	／	１２０ｃｒ．

　しかし、補強無しのＤＩＳＫが輸送中の事故でこわれる確率の高さは御存じだと思います。ＶＥＲＮ．では、ＤＩＳＫのみの会報は発行しません。また、郵便書簡を８０円＋角８封筒にして、８ｐ．程の会報で補強したとすると、１８０ｃｒ．程になりますが、これはＶＲＣが完成したら５”版と並行して試行してみます。
　どちらにしても、ディスク会報は紙に比べて不利な点が多すぎます。例えば、
- ぱっと見て読む気がしない、読みかえす気がしない
- 読者のシステムによって、同じものが再現出来るとは限らない
- ページ投稿の再現が困難

　ほかにもいくらでもあります。ＬＯＶＥＲＳさんなどはほぼ克服されていますが、圧縮に圧縮を重ねて読みにくくなりつづけるのが、全体の傾向です。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
◁ サ－２　筑紫高宏 ▷　１９９４－４－１５　着

「大江戸嘘八百野鳥の会」

　漢字対応版のＭＳＸ用ＳＷＯＲＤも完成しました。Ｖ１．１０です。ＢＩＯＳを使っているので、ＭＳＸ２＋まででは、とんでもなく、遅いですが、ｔｕｒｂｏＲなら、それなりに使えるかも知れません。
　ＭＳＸ用ＳＷＯＲＤがＶ２．１２にバージョン・アップしました。コールド・スタート時に、特殊ワークをクリアしたり、表示ルーチンで、ＣＹをクリアして終わるようにして、文字列入力ルーチンで、エンド・コード以降も強制的にゼロ・クリアするようにして、特殊ワークの容量も増やしたので、動くソフトが増えました。
　この２つのソフトは、Ｏｈ！Ｘに投稿したので、配付は、まだ、しません。

　う～ん、ベルダンディーで、アニメ系サークルと勘違いしそうですか。ＥＸ．のＶｏｌ．５９の表紙、裏表紙の、セラムン、バウのさやかちゃん、クラリス、ビーデルちゃんを「Ｍ．Ｋ」さんが見たら、きっと、

「‥‥趣味に走りまくってやがる
（＆血管ピクピク・マーク）！」

だろな。外交官特権なのであった。

　ＶＥＲＮＥＴ Ｖｏｌ．８の１９ページの「おやゆびひめ」のエンディングですが、ホントに良いです。

　ディスク・サークルですが、坂田さん命名の「ＡＧＬＡＩＡ」になりました。興味を持たれておられるようですが、はっきり言って、落ち目のしょーもないサークルです。会員数は最低だし、Ｖｏｌ．１では、２人の投稿です。どのような内容にしようもなにも、選択の余地はありません（Ｖｏｌ．２用の記事の投稿がないよお！　できれば、テクニカルっぽい内容にしたいのですが）。しかも、最低のテキスト・ファイルを各自勝手に、ワープロやエディタで読んでね、の世界です。おまけに、独裁政治をやっています。会費は３００～４００円のぼったくりで（会員から過剰に資金を取っている。百歩譲って、会員から過剰に資金を取って、何が…）、金をドブに捨てるようなものです。まあ、ディスクのスペースの余りの部分に、フリーウェアを入れているので、Ｘ６８ｋユーザーで、電クラのバックナンバーのフリーウェアを安価で手に入れようと言う人には、それなりに役に立つかも。あっ、メディアは、３．５インチと５インチの２ＨＤ（８セクタ）ね。
　昨日、やっとひとり投稿がありました。

えっと、会報ですが、某ＥＸ．では、４０ページを上限としていました。 これだと 、定形郵便ですんだので。今は、定形郵便の値上げ幅が大きいので、定形外とあんまりかわらなくなりましたけど。それでも、（送料１３０円＋封筒代９円）－（送料９０円＋封筒代２円）で、４７円浮きます。
会報ですが、ＥＸ．とＶＥＲＮＥＴの文字を比較してみます。

「ＶＥＲＮＥＴ」
１ページの文字 2600文字（26桁×50行×2段）
縮小率　不明（たぶん70%）
文字面　横126mm×縦149mm（実測）
文字面の占有率 60.1%（実測）

「ＥＸ．」
１ページの文字 2448文字（24桁×51行×2段）
縮小率　73%
文字面　横131mm×縦192mm
文字面の占有率 78.8%

「Ｏｈ！Ｘ」
１ページの文字 3078文字（19桁×54行×3段）
Ａ５判あたり 1539文字
縮小率　関係なし
文字面　横183mm×縦241mm（実測）
文字面の占有率 70.6%（実測）

「MSXturboRテクニカル・ハンドブック」
１ページの文字 1295文字（37桁×35行×1段）
Ａ５判あたり 863文字
縮小率　関係なし
文字面　横125mm×縦188mm（実測）
文字面の占有率 50.1%（実測）

「はみ出し」は、除いてあります。と言う訳で、文字面を６割ほどしか使用していないので、これを使用すれば、２割ほど、詰め込める文字数が増えます。行間は、ＥＸ．では、０．５文字取ってますが、ＶＥＲＮＥＴでは、これより少ないようです。行間を広くすれば、今より読みやすくなると思います。
なお、文字面の占有率を下げれば、少ないゲンコで、かなりページを稼げます。ページ毎にタイトルを入れれば、未使用部分を、かなりごまかすことができます。左右に空白を作るのも有効です。それと、桁の長さを長くすれば、カサを増やすことができます（改行によるロスが大きくなるため）。

1994-04-12

〈〈Ａｌｅｐｈより〉〉
筑紫さん、御自分のサークルをそんな風に言うものではないですよ。
ＭＳＸＳＷＯＲＤでＳＬＡＮＧが動く！！やったぁ！！Ｏｈ！Ｘに掲載されたら、ＶＣＭＣでばらまかせて下さいね。
紙の件ですが、縮小率は６９％でした。今回は少しましになっているでしょう？次回からは行間をあと４ドット増やすかもしれません。
ところで、おやゆびひめものがたりですが、歌詞わかりますか？

◁ ０３０　ぱんちょ ▷　１９９４－４－１５　着
奥村光雄さんの質問に答えようと思い、ラルバを引っぱり出してやってみたのですが、１回全部解いたはずなのにできないっ！！どうしてなんだー！！と、いうわけでどなたか教えて下さい。なんかくやしいなぁ。

こんにちは、ぱんちょです．ではいきなりテーマパーク＆たわ言いきます。

［もし、パソコンを買い替える／買いたすとしたら…］
どっちかというと、周辺の環境を整えたいです。本体はあっても使いこなす財力がない。ＭＳＸは金がかからないんだけどなぁ。

［私のシステム自慢］
う～ん、自慢出来るようなシステムじゃないんだけど、とりあえずＭＳＸは取り込み関係は充実してるかな。ＨＢＩ－Ｖ１（ビデオデジタイザー）とＦＷ－ＲＳＵ１Ｈ（ハンディスキャナ）があります。そういえば、このスキャナ、松下のワープロ用なのですがなぜか書院でも使えました。あとは２ドライブにＳＴが改造してあることぐらいです。ＳＣＣとμ・ＰＡＣＫ（５０００円でゆずってもらった。ラッキー）もあったりする。でも、今マウスがとっても不調なのです。たまに上に動かなくなるんだ、これが。う～～、ストレスたまるんだ。とっても。以上がＭＳＸに関してです。９８は単に３４０ＭのＨＤＤがついてるだけです。
９８買って一つショックだったことがあります。今までＭＳＸは音だけは９８に負けないと思っていたのに、なんと９８２１はＦＭ６音ＳＳＧ３音リズム１音（？）とＰＣＭがなるんです。ＭＳＸはＳＣＣをのっけてやっと追いつく状態になってしまったんですねぇ。でも、ＦＭＰはいつ９８２１のＰＣＭに対応するんだろう。

”たわ言”いっきま～す！
Ｖｏｌ．８の自分の投稿を見て思い出したことがもう一つありました。そういえばあいつは「ミンメイ」になりた

かったんじゃないんですよ。本当は、確かファイブ・スター・ストーリーズの「ラキシス」だったと思います。どっちになってもアブナイ奴には変わりないけど（笑）

ローゼンさん、ソードワールドおもしろかったです。でもロリコンで気絶するかなぁ。いえ、別にぼくがロリコンというわけではないですよ。最近自信ないけど…

う、パソケットですか、あんまり、いい思い出がないんだけど、広島のパソケットは少しは良くなったのだろうか？行った方教えて下さい。

なんか脈絡なく書いてしまいましたがこの辺で失礼します。これからもがんばって下さいね。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

《Alephより》

ハンディスキャナ、いいなぁ・・・。ポータブルカメラがあればディジタイザもカラースキャナに化けるんですけどね。

98は音楽には向きませんね。サイズばかり大きくなる傾向があるようです。オーディオ／ビジュアル系が好きな人は98は避けましょう。ワープロ／ビジネスには適していますけどね。

◁ 001　Aleph ▷　1994-4-19

今回もおくれてしまいました。ごめんなさい。

〈投稿規定（推奨）〉

投稿一般部

切り離して一つのファイルにして下さい。特に、アンケートと同じファイルにしないでください。200字以下程度のものなら、手書きでも結構です。

メディア

3.5″　2DD／MS－8セクタ
　　　　／MS－9セクタ
　　　　／EMF－10セクタ
　　　2HD／MS－8セクタ
　　　2HS／X68000

5″　2D　／X1
　　　　／MS
　　　2HD／X1
　　　　／MS－8セクタ
　　　2HS／X68000
　　　2HT／X68000

ファイルと拡張子について

ファイルの型式はできれば以下のようにして下さい。

パナソニック　A1シリーズワープロ
　　拡張子　：　JW?（自動付加）

MS－DOS型式　テキストファイル
　　投稿　：　拡張子　：　TXT
　　その他　　　　　　：　DOC

X1－BASIC　ASC型式
　　投稿　：　拡張子　：　AST
　　その他　　　　　　：　ASC

WINER
　　投稿　：　拡張子　：　TXT
　　その他　　　　　　：　WIN

X68000付属ワープロ
　　　　　　拡張子　：　SWP

【テーマパーク】

「買い替え・・・」

とりあえず、買い替え／買い足すつもりはありません。

「システム自慢」

私のX1のシステムはちょっといいですよ。4ドライブのメディアコンバータとしてフルに働いてくれています。といっても、ほとんど全部作ってもらったのですが。

X1turboII
　ドライブ　5″2D／2DD　　　2機
　　　　　　5″2D／2DD／2HD　1機
　　　　　　3.5″2DD／2HD　　1機
　OS　　　L-os Angels v1.14
　　　　　　S-OS turbo SWORD Tak V3.10
　　　　　　KAME DOS ver 1.0

あと、X－DOSが外付け2HDでつかえれば最高なんですが。ああ、turboZがほしいなぁ。

006 ▷

まみむめもさん提供

あとIIIとVですね。SFCを安く入手しましょう。

》VERNET情報局《

アンケートの集計がつかれるよぉ～！２時間や３時間じゃ終わらないよぉ～！、というわけで、今回からアンケートにも規定を設けます。

〈アンケート規定〉
１．アンケートの「その他なんでも」以外は、必ず紙に書いてください。（はがきOK）
２．私信や「売ります／買います」などと、「その他なんでも」など一般部向け投稿を同じファイルにしないでください。

以上２点です。

０４４佐久間雄作さんの質問に対する回答です。（一般部向けでしたが、ファイル分離を忘れていて今見つかったので・・・。）
会員番号の表示は御存じの方は多いと思いますが、某EX．誌のまねです。まねばかりしていますが、私はそれでいいと思っています。
番号の表示に対して悪い印象をもたれるのももっともだと思いますが、なんとか慣れて下さい。
アンケートには、会員番号を書いてください。集計の助けになります。
◁▷と＝＝の違いですか？同じですよ。書いてあったと思いますが、５インチでの投稿をＸ６８ｋのワープロで編集したために、外字のプリントアウトが出来ないので、″＝″で代用したのです。今回はX68のメディアコンバートの環境が整ったので、５インチでの投稿もＳＴで編集しました。

〈アンケート結果発表〉
今回のアンケート協力者は１９名でした。準備ポイントは７６０ｐ．です。

◆人気記事投票
第１位：ＦＲＥＥＴＡＬＫ！イラスト編
　執筆者／＝０１８　加ト＝
　６票　１３４．４ｐ．獲得
第２位：Ｂｅｌｔａｎｉａ技術局　＃１０
　執筆者／＝００９　保田周作＝
　４票　８９．６ｐ．獲得
同　：Ｓ－ＯＳＣＬＵＢ！～ＡＲＣＡＤＩＡ～
　執筆者／＝００１　Ａｌｅｐｈ＝
　４票　８９．６ｐ．獲得
第４位：SWORDWORLD クルカ王家内紛
　執筆者／＝００４　ローゼン＝
　３票　６７．２ｐ．獲得
同　：（投稿一般）「踊るキーボード」
　執筆者／＝０１５　相田剛志＝
　３票　６７．２ｐ．獲得
第６位：（投稿一般）「ＤＯＳ２の謎」
　執筆者／＝０５４-１　奥村光雄＝
　２票　４４．８ｐ．獲得
同　：ＶＥＲＮＥＴ情報局
　＊＊＊＊　無効票　＊＊＊＊
　２票　４４．８ｐ．無効
同　：侍魂にあやかる！
　執筆者／＝０１８　加ト＝
　２票　４４．８ｐ．獲得
同　：投稿一般部
　＊＊＊＊　無効票　＊＊＊＊
　２票　４４．８ｐ．無効
第10位：以下、１票（２２．４ｐ．）獲得。
　てってけぱんちょの　Doubtful　Stories　PART.02
　（イラスト）Ｐ．Ｎリリア
　（投稿一般）Ｍ．Ｋ
　ＳＨＩＮＩＮＧ　ＦＯＲＣＥ　第３回
　ＮＬ＿Ｚ８０　初級編＃７
　（投稿一般）ＢＵＮ

◆レベル設定について

［Ｂ．ｅ　＃１０］　最低評価　３
　　　　　　　　　最高評価　５

平均評価　３．８７
今回の＃１１と合わせて高い評価が期待出来ます。

［ＮＬ＿Ｚ８０初級編＃７］
最低評価　３
最高評価　５
平均評価　３．９４
ＮＬ＿Ｚ８０はネタ切れぎみです。中・上級編執筆者求む！初級編もＯＫ。

［ＶＥＲＮＥＴ総合評価］
最低評価　３
最高評価　５
平均評価　４．０６
無難な評価ですね。ほんとはもっと低いのでは…と不安になったりします。（会長病）

◆ポイントリスト
アンケートを入れるだけで１０ｐ．ですよ。

００１	Ａｌｅｐｈ	：	１１０７ｐ．
０１８	加ト	：	５０４．８ｐ．
００４	ローゼン	：	２８１．８ｐ．
００８	京都所司代	：	２５２．８ｐ．
０３０	ぱんちょ	：	２０８．８ｐ．
００９	保田周作	：	１９７．８ｐ．
０１６	帝風龍	：	１７８．２ｐ．
０２３	ＢＵＮ	：	１６０．６ｐ．
０１５	相田剛志	：	１４９．５ｐ．
００６	まみむめも	：	１１１．５ｐ．
０１７-2	Ｐ．Ｎリリア	：	７５．６ｐ．
０５４-1	奥村光雄	：	６８ｐ．
０１３	筑紫高宏	：	５３．２ｐ．
０２１	らんＭ．Ｒ．	：	５３．２ｐ．
０２４	ＮＶ組ＨＩＲＯ．Ｎ	：	５３．２ｐ．
０４４	佐久間雄作	：	５３．２ｐ．
０２５	石川ＫＮＪ	：	５０ｐ．
０２８	アッキー	：	５０ｐ．
０２２	Ｍ．Ｋ	：	４５．６ｐ．
０１１-1	ＮＡＲＣＨ	：	４０ｐ．
０３４	ＭＡＮＳＡＫＵ	：	４０ｐ．
０３５	ＴＡＫＡ	：	４０ｐ．
０２９	無双華	：	３０ｐ．
GUEST	STRIKER日野光春	：	２３．２ｐ．
００５	平岡慎介	：	２０ｐ．
０３７	ＴＹＬＩＢ	：	２０ｐ．
０３８	青島孝由	：	２０ｐ．
００７-1	渡部克晃	：	１０ｐ．
０１９	ＤＩＳＫ	：	１０ｐ．
０２０-1	水瀬麻紀	：	１０ｐ．
０３６	あるまかん	：	１０ｐ．
０３９	奥野綾二	：	１０ｐ．
０４３	ＲＡＮＤＹ	：	１０ｐ．
GUEST	ＣＯＮＴＩＮＵＥ	：	１０ｐ．

◆売ります／買います／転がします／交換もします
ＶＥＲＮＥＴ東海本部
〈売ります〉
先号のドライブ、ボックス、ボード
〈転がします〉
５″２ＨＤドライブＴＦ－１０（電源・ケースつき）
送別　２０００円
〈ボロソフト売ります〉
クリムゾン　（Ｄ１）　ピクセル３　（Ｄ１）
戦国群雄伝　（Ｄ２）　Ｒｅｖｉｖｅｒ　（Ｄ１）
ＴＲＡＮＣＨＥ－ＬＡＮＤ　（Ｄ１）
ＡＲＣＵＳ　ＩＩ　（Ｄ４）　Ｌｅｎａｍ　（Ｄ４）
激突ペナントレース　（ＲＯＭ／ＳＣＣ）
夢幻戦士ヴァリス（ＲＯＭ）　ＺＡＮＡＣ（ＲＯＭ）
ＦＩＮＡＬＺＯＮＥ　（ＲＯＭ）
これらのソフトは葉書で値段を付けてください。ディスクに入っていると、見落とす可能性が大です。一番高い人に会費で売ります。見切り売りもします。
〈買います〉
Ｘ１ｔｕｒｂｏＺシリーズ　価格は相談の上。
以上、ＶＥＲＮＥＴ東海本部まで。
－－－－－－－－－－－－－
〈買います〉
ＭＳＸ　ｖｉｅｗ　ｖｅｒ．１．２１
〒７３０広島市中区光南６丁目１－５－５０７　小西直人
－－－－－－－－－－－－－
「買います！」
ＭＳＸ２テクニカルハンドブック，ＭＳＸ－ＤＯＳ関連の書籍を売ってもいい，という心優しい方，売ってくださる書籍名とその代金を名記の上，下記の住所までご連絡下さい．多少なら定価より高くても買います．気長に待っていますので，よろしくお願いします．
２２３
横浜市港北区日吉３－５－７－３０３
川手　隆義　「本売ってもいいよ」係
－－－－－－－－－－－－－
〈買いたい〉
「ＭＳＸ　Ｃ　入門」（上巻　下巻）をアスキーにもありません。持ってる人で、心の広い方　かしてくれるだしでもいいですから貸して下さい。（１５～２０日位です）当然送料持ちお礼はします。もしもの人は、ハガキで連絡を・・・
〒４７０－０１愛知郡日進町岩崎神明９－２４　結城敏明
－－－－－－－－－－－－－
（ＩＮＴ　ＡＬＥＰＨ：「かしてくれるだし」って何？）
－－－－－－－－－－－－－

〈買います〉
　ドリームハンター麗夢1のLDを8000円位で，廃版とメーカー逃亡の為になかなか入手困難。全国チェーンのレコードショップで探してもらったり、自ら探し回っていたのですが、挫折しました。5年は探したかな？最後に売れた店は愛知県の西尾にある新生堂というレコードショップだった。
　連絡は封書にて希望価格と住所、氏名を書いて送って下さい。LDジャケットのコピーを一緒に送って頂けたらうれしいです。なにせ資料が乏しいので、本当に欲しいLDか調べるため。折り返しこちらから連絡します。送料は宅急便にかかる費用をこちらで負担します。
　〒473　愛知県豊田市上丘町八ッ田7
　　　　　山内　崇義　（TYLIB）
－－－－－－－－－－－－－－
　036あるまかんさんの〈売ります〉は編集の都合で投稿一般部の中にあります。

◆交換レートは1cr．/1．1p．です。

■VERNETテーマパーク■
　らんM．R．さんも「どんどんまねてくれていいですよ」だそうですので、どんどんまねちゃいます。ちなみにテーマの選択は私の独断です。多数優先ね。
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
　次回のテーマは・・・

少し気が早いかな？まみむめもさん／アッキーさん提供の
夏休みの予定

やっぱりZ8だね。P．Nリリアさん提供の
8ビットにこだわること

座右の銘？ちょっと拝見。あるまかんさん提供の
私はこの本でマスターしました

　の3本です！さらに、今回はおまけテーマがあります！
－－－－－－－－－－－－－－
（おまけ）
哲学的？それとも吉田戦車的？！保田周作さん提供の
私とマンホール

　奮ってご参加下さい！

【PasoDo#11】　パソケットへの道・第11回
⇨035TAKAさんのお便りより
　3/27　パソケに行ってきました．7：30a．mにアパートを出て，浅草橋駅に着いたのが，8：30a．m．　東京文具共和会館へ向かい，列の最後尾に並びました．
　待つこと2時間，やっとパンフを購入．イベントは何処でやるのか，と思いながら，ページをめくるが，SYNTAXやM．K　Softの名前が見当たらない．どういうことだ！と思っていたとき，私の側をSYNTAXのいまむらさんが通りました．いまむらさんを捕まえて，聞いてみたところ，イベントは中止になった，とのこと．それでも予備のスペースがあるから，販売はやりますよ．良かった！　でも，あんな狭いところで，イベントなんて出来るのかなぁ，と少し疑問に思っていましたが．
　11：00a．mになり，いよいよ開場．いまむらさんが言っていた販売スペースに直行しました．私がそのスペースに着いた途端，ホントに多くの人がそのスペースになだれ込んで来たのです．（普通では考えられないくらいの人の数）私は一端他の階へ逃げましたね．（そうしたらしばらく戻れなかった．）
　中部，関西地方からもSYNTAXやM．K　Softの常連の方が来ていて，いろいろ話が出来ました．いつもなら，1：30p．mを過ぎると人が余りいなくなるMSXスペースも，この日ばかりは違っていました．なかなか人が減らないのです．ここだけ凄い熱気，と言う感じです．一通り，買うものは買った私は，いろいろな方と話したり，名古屋から来ていたEV　NETWORKの邪魔をしていました．（EVNの皆さん，ごめんなさいです．と言っても読んでないか．）　2：00p．m，帰り始めるサークルもちらほら．しかし，まだあのスペースは元気でした．結局，終わりの3：00p．mまで慌ただしい状態が続きました．
　パソケが終わってからは，残ったみんなで秋葉原へ行きました．駅近くの広場で，ビンゴ大会．賞品は，RONAからクソゲーまで．結果は，私はブービーでした．貰ったゲームはパソケで買ったものだったので，他の方が換えてくれました．そのゲームが，クソゲーと言われる”ウル？AT”だったのです．（家に帰ってやってみましたが，ホントにクソゲーでした．）その後は解散し，行きたい人達だけで，ソフ?ップへ行きました．　そして6：30p．m，家でやることがあったので，私は先に帰りました．
　今回はイベントこそ出来ませんでしたが，MSXユーザーのパワーを知ることが出来た一日でした．まだMSXを愛している人が，たくさんいることを知ってとても嬉しく思いました．まだまだMSXは頑張れますね．
　パソケで，うるさい私に付き合って，私と話してくださった皆さん，ホントにありがとう！またお会い出来たらいいな，と思います．
－－－－－－－－－－－－－－
　［A］　VERN．でも早くソフト作って参加したいな
［影1］　そうそう。（（口先だけの怠け者め※））
［影2］　いかにも。（（出来るものならやってみろ））
　［A］　何か言ったか？
［影軍団］どういたしまして。

同人サークル
しゅうてぃんぐすたぁ ®

おくすけ 〒979-46 福島県田村郡常葉町
大字山根字定福132-1 白岩 方

VERNET ver.2 94.3-4月号

会報名 しゅうてぃんぐすたぁ創刊号ギャンブラーとゆかいな仲間たち

PR: スタッフのコーナーと新スタッフの紹介、イラスト・マンガ・小説フリートークの盛った本、会報企画のため、一般者の参加もできます。ぜひどうぞ!!

◇A5判コピー P28 送料込み 330円

☆通信プロジェクトR特典として創刊準備号かManaのイラストを差し上げます。

会報名 フォーチュン・ファンタジー不思議な木の実

PR: コミケで一番の人気誌、内容はManaオリジナルストーリーのクエストです。1はプロローグです。2は人気しだいで描くと思います。パステルたちパーティーがキットンの情報で不思議な木の実を求めて旅だちます。

◇A5判 コピー P20 送料込み 330円

会報名 セルセタの樹海より

PR: イースIVドーン オブ イース のことをまとめた本です。ストーリーマンガを2作、四コママンガそしてドーンオブイースの情報、そしてイースVのイベント・キャラクターの部分収録などイース・ゲームファンは読んでほしい。

◇A5判 コピー P22 送料込み 330円

・2冊以上の送料は270円になります。
・ペーパーのお問い合わせは80円切手同封の上しゅうてぃんぐすたぁまで

便せん・ポストカード・イラスト・セル画・パステル画などもあります。今後はヒット作品の本をつくってゆくと思います。会報に参加してMSXやX1、X68kのことをフリートーク連載するのも生きのこる手でしょう。 是非、買って参加してほしい。

VCMC

The Mail-order Corner for Members
[Vernet Central Mail-order Center]

こんにちは。だいぶ暖かくなってきましたね。(そ〜か?) 3/27 パソケに行ってきました。イベントこそ出来ませんでしたが、本当に多くのMSXユーザーの方達が来ていました。まだまだ健在です!

N2がやM.Kさんのところの常連方たちとお話できたのが良かったです。私と話して下さったみなさん、本当にありがとう! また、会えたらいいな、と思います。

それでは、アイテムの紹介です。

○ VERNET会報

・#0	通販不可
・#1	200Cr
・#2 (Disk付)	400Cr
・#3	200Cr
・#4 (Disk付)	400Cr
・#4.5	200Cr
・#5	200Cr
・#6 (Disk付)	400Cr
・#7	400Cr
・#8	400Cr

Alephさん バラまきましょう!

※こちらにも版下なし

○ Ve ver. 2.0　3.5"2DD1枚+90円切手

汎用RPG制作ルーチン群。未完ですが使用可能です。VERNET大阪、VERNET東海製作。現在製作引き継ぎゲーム募集中。SCC対応

○ Ae ver. 1.2t　3.5"2DD1枚+90円切手

AVGツール型サンプルゲーム。サンプルゲーム"数研Quest"付き。VERNET大阪, TEAM-LEIDERS. THC製作。(turbo R専用)

○ MSXPCMセット　3.5"2DD1枚+90円切手

EXTRAで発表され、VERNETが使用権を借り受けたPSG3音によるPCM再生プログラム+データ集。009-保田氏のX1-PCMとデータ完全互換。EXTRA会長 翁紫氏製作。

○ MSX用S-OS"SWORD"フルセット　3.5"2DD1枚+90円切手

Oh!MZ, Oh!Xで発表された全機種共通OS、S-OS"SWORD"のMSX版。ホント速いです。(tRでX1の40倍速) EXTRA 翁紫氏製作。

○ S-OS"SWORD"資料集　時価(500Cr以上)

現在ではほとんど入手できない過去のOh!MZ、Oh!Xの"THE SENTINEL"(S-OSのコーナー)の貴重なコピー。これなくてはS-OS"SWORD"は使えません。ただし資料が増加しています。まずWT等で問い合わせて下さい。

○ ハンターの為の資料集　200Cr

VERNETでポイントハンターになるために、これで研究して下さい。VERNET#0〜7、EXTRA vol.46〜48, 50〜58の表紙を収録。これでAleph氏の好みがわかります。VERNETの前身、MSXARMYの表紙も収録しています。

申し込み方法は、希望アイテム名、住所、氏名を明記した紙を、小為替(1Cr=1円)またはディスク+返信用切手とともに下記住所まで送って下さい。申込確認後できるだけ2週間以内に発送します。ただし、完全受注生産なので1ヶ月以上遅れるときはご連絡します。前記価格には送料やDisk代が含まれています。

良かったら申し込んで下さいね。　Apr. 1994

宛先
〒223 横浜市港北区日吉3-5-7
ブコーハイツ303
川手隆義 方
「VERNET東京 VCMC」係

文責: TAKA

Cut off, please!

VCMC 通販申込書

○ 希望アイテム名

○ ご住所 〒_____-_____

○ お名前
フリガナ

○ 会員番号
No.-

計_______Cr(円)